GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

09/05 Ausgabe 101 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

ADVANCE WARS DS

4-SEITEN-TEST: Lauer Aufguss oder genialer Strategie-Spaß?

SPARTAN TOTAL WARRIOR

VORSCHAU: Segas famoses Action-Epos für den GameCube.

MIT GROSSEM FÜHRER ZUR **GAMES CONVENTION**
INFOS AUF 52 SEITEN!

PETER JACKSON'S KING KONG

AFFENSTARK: Wir enthüllen das Spiel zum neuen Kino-Hit! Mit den ersten Bildern des Riesengorillas.

DER NACHFOLGER ZU ARIA OF SORROW
CASTLEVANIA DS
VORSCHAU: Vorsprung durch Touchscreen – jetzt dreht Konamis Vampir-Serie richtig auf!

BESSER DEN JE
FIFA 06
FUSSBALLFEST: So stürmt EA die Tabellenspitze.

4 194373 903306 09

EDITORIAL

MARKETING ODER REALITÄT?

REVOLUTION

WAS PLANT NINTENDO WIRKLICH?

MICROSOFT, SONY & NINTENDO

Während Microsoft mit voller Kraft an der für Oktober/November erwarteten Markteinführung der Xbox 360 arbeitet, herrscht bei den Mitbewerbern weitgehend Ruhe. Sony und Nintendo präsentierten auf der E3 im Mai zwar pflichtgemäß ihre neuen Konsolen – mehr oder weniger umfassend –, doch seitdem gab es praktisch keine neuen Infos. Was bezweckt man mit dieser Taktik? Will man in Ruhe an einigen faustdicken Überraschungen arbeiten und Microsoft pünktlich zum Launch mit gezielten PR-Aktionen die Schau stehlen? Sieht man den Launch der Xbox 360 als gar nicht so relevant für die eigene Strategie an? Oder ist man schlicht und einfach noch nicht so weit, als dass man handfeste Fakten präsentieren könnte? Wir wissen es nicht. Wir sind uns jedoch sicher, dass die „Revolution"-Konsole im Gegensatz zur PlayStation 3 oder zur Xbox 360 noch einige besondere Features zu bieten hat. Beispielsweise hatte beim Nintendo DS, der sich weltweit besser als Sonys PSP verkauft, auch niemand mit Touchscreen und Mikrofon gerechnet. Insofern erwarten wir uns hier von Nintendo schon noch einige nette Überraschungen, die den Markt durchaus durcheinander wirbeln könnten. Experten erwarten nämlich derzeit eine klare Marktführung für die PlayStation 3 mit etwa 40 bis 50 Prozent Marktanteil, während die Xbox 360 bei etwa 35 Prozent landen könnte – die restlichen 15 bis 25 Prozent würden bei Nintendo verbleiben. Vielleicht sieht es aber am Ende auch ganz anders aus.

HUNDERT DANK!

Ich möchte im Namen der ganzen Redaktion für die vielen Glückwünsche zur 100. Ausgabe danken – und gleichzeitig versprechen, dass wir auch in den kommenden hundert Ausgaben das Thema Nintendo in den Mittelpunkt stellen werden. Und zwar monatlich. Unabhängig. Und zuverlässig. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

SOMMERLOCH

Das gefürchtete Sommerloch hat die N-ZONE ereilt – zumindest beim Testteil. Deshalb konzentrierte sich das N-ZONE-Team auf Preview-Themen wie King Kong, Spartan: Total Warrior oder FIFA 06.

Unten, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)

Oben, von links nach rechts:
Sascha Dowidat (freier Mitarbeiter)
Florian Hannich (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Wojtek Pruchnicki (Layout)

INHALT 09/2005

NEWS

06 Allgemeine News
58 Import-News

REPORTAGE

10 Zu Besuch bei den Harry-Potter-Entwicklern
78 Backstage: Zu Besuch bei Nintendo Teil 7

RUBRIKEN

55, 61, 75, 94 Abonnenten-Werbung
76 Feedback
68 Hardware & Zubehör
96 Impressum
36 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
72 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick

Advance Wars: Dual Strike ... 64
Another Code: Doppelte Erinnerung ... 76, 82
Batman Begins ... 90
Castlevania ... 32
Crash Tag Team Racing ... 7
Dance Dance Revolution with Mario ... 62
Die Sims 2 ... 9
Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers ... 9
Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer ... 80
DS rakubiki jiten ... 60
Electroplankton ... 8
Fantastic Four ... 46, 56
FIFA 06 ... 28
Goemon: Mystical Ninja DS ... 60
MC GROOVZ dance CRAZE ... 50
Kirby: Canvas Curse ... 8
Lost in Blue ... 60
Madagascar ... 52, 57
Mario Kart DS ... 7
Mario Party 6 ... 81
Meteos ... 34
Pac-Pix ... 80
Peter Jackson's King Kong ... 14
Shrek Super Slam ... 7
Sonic Gems Collection ... 6
Space Invaders Revolution ... 54
Spartan: Total Warrior ... 20
Tak: Die große Juju-Jagd ... 26
Viewtiful Joe ... 81
Wario Ware Twisted! ... 81
WWE: Day of Reckoning 2 ... 24

VORSCHAU 14

PETER JACKSON'S KING KONG

Das Spiel zum neuen Filmmeisterwerk des Herr-der-Ringe-Regisseurs

VORSCHAU 28

FIFA 06

EAs Fußballserie präsentiert sich rundum verbessert.

TEST 46 FANTASTIC FOUR

TEST 62 DANCE DANCE REVOLUTION WITH MARIO

TEST 64 ADVANCE WARS DUAL STRIKE

VORSCHAU

GAMECUBE

28 **FIFA 06**
Bilder und Infos vom neuesten Ableger der FIFA-Reihe

14 **Peter Jackson's King Kong**
Das Spiel zum neuesten Streifen des Kultregisseurs

20 **Spartan: Total Warrior**
Spektakuläre Schlachten im alten Rom

26 **Tak: Die große Juju-Jagd**
Jump&Run-Vergnügen mit den beliebten Helden

24 **WWE: Day of Reckoning 2**
Das Geprügel mit den Superstars geht in die nächste Runde

NINTENDO DS

32 **Castlevania: Dawn of Sorrow**
Der Vampirjäger feiert sein Debüt auf dem Nintendo DS

34 **Meteos**
Sucht euch einen Therapieplatz – Meteos macht süchtig!

TEST

GAMECUBE

62 Dance Dance Revolution with Mario
46 Fantastic Four
50 MC GROOVZ danceCRAZE

NINTENDO DS

64 Advance Wars: Dual Strike
52 Madagascar
54 Space Invaders Revolution

GAME BOY ADVANCE

56 Fantastic Four
57 Madagascar

KURZTIPPS

82 Another Code: Doppelte Erinnerung
90 Batman Begins

CHEATS & CODES

GAMECUBE

81 Viewtiful Joe
81 Mario Party 6

NINTENDO DS

80 Pac-Pix

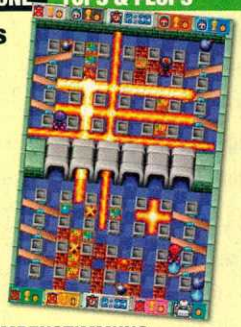
GAME BOY ADVANCE

80 Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer
81 Wario Ware Twisted!

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops



1. BOMBENSTIMMUNG
Bomberman tröstet die Redaktion über das Sommerloch hinweg.

2. GO EAST
Vom 18. bis zum 21. August findet die Games Convention statt.

3. ZUM ANGRIFF!
Advance Wars: Dual Strike kommt schon Ende September.

4. RING FREI!
WWE: Day of Reckoning 2 wird noch besser als der Vorgänger.

5. DDR WITH MARIO
Das erste Tanzmattenspiel für den GameCube ist richtig gut.

Flops

1. BUUUH!
Das erste Cube-Tanzspiel *MC GROOVZ danceCRAZE* enttäuscht.

2. HANDHELDFRUST
Strandzocker müssen mangels Software Sandburgen bauen.

3. SOMMERLOCH
Auch GameCube-Zocker warten auf Spiele-Nachschub.

4. LIZENZVERWURSTUNG
Durchschnittliche Filmtitel auf allen Plattformen

5. WARTEZEIT
Die neuen *Pokémon*-Spiele für den DS erscheinen erst 2006.

Sonic Gems Collection

COMPILATION **Der Asphalt brennt, Sonic ist wieder unterwegs!**

Wenn Sonic die durchwachsene GameCube-Umsetzung *Sonic Adventure DX* spielt, kräuselt sich jedesmal seine blaue Igelmähne. Welch ein Glück, dass die *Gems Collection* wieder Sonics Ursprüngen auf den frühen Sega-Konsolen Saturn, Game Gear und Sega CD folgt. Die Sammlung beinhaltet neun Klassiker mit dem Turbo-Igel, die sogar teilweise mit dreidimensionaler Grafik brillieren. Im Arcade-Prügler *Sonic the Fighters* kloppen sich Knuckles und Co. mit den Helden anderer Sega-Spiele. *Sonic R* ist ein schräger Renntitel, während sich *Sonic CD* wie die Mega-Drive-Vorgänger spielt und zusätzlich 3D-Areale bietet. Die weiteren Titel entstammen der tragbaren Game-Gear-Konsole, die schon zu dieser Zeit über ein Farbdisplay verfügte. Sammler freuen sich hier namentlich auf *Sonic the Hedgehog 2*, *Sonic the Hedgehog Triple Trouble*, *Sonic Spinball*, *Sonic Drift Racing 2*, *Tails' Skypatrol* und *Tails Adventure*. Als Schmankerl für den US-Markt hat Sega Teil 1 und 2 des Action-Plattformers *Vectorman* (1995/96) auf die Disc gepackt. Europäer und Japaner dürfen voraussichtlich durch die drei Teile des Gassenhauers *Streets of Rage* marschieren, sofern die USK mitspielt. Praktisch: Die meisten Spiele sind schon von Beginn an anwählbar. **(ck)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.de
Termin: Oktober

RINGEN Bündnis war gestern: Sonic und Knuckles kloppen sich die Fäuste bleich.

SEGA-BONUS Hoffentlich auf der Disc enthalten: Streets of Rage 1-3 (hier Teil 1 von 1991).

LORE Man glaubt es kaum: Sonic Spinball ist ein waschechter Flipper.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ REVOLUTION FEAT. NASA? Ein japanischer Videospiele-Hersteller kooperiert mit der NASA bei der Entwicklung von 3D-Hologrammen. Hat Nintendo die Geldspritze für den Revolution gezückt? **+++ FUNKY** Ein kabelloser Router soll künftig PC, Revolution und DS verbinden, um Nintendos neue Online-Infrastruktur aufzubauen. Der Adapter wird einer unbestätigten Meldung zufolge via USB-Port an einen internetfähigen PC angeschlossen. **+++ JAGDSAISON VERTAGT** *Pokémon Pearl* und *Pokémon Diamond* kommen erst 2006. **+++ EXPANSION** *Daigasso! Band Brothers* bekommt in Japan ein Zusatzmodul mit 20 neuen Liedern spendiert. Die

Crash Tag Team Racing

RENNSPIEL **Jetzt schießt Crash zurück!**

Was macht ein Hersteller, wenn er merkt, dass sein Franchise den Nerv der Zielgruppe nicht mehr trifft? Er unterzieht das Spiel einer Gameplay-OP, besorgt sich die Engine einer erfolgreichen Cartoon-Umsetzung und lässt einen anderen Entwickler an die Arbeit. Neuester Patient: *Crash Tag Team Racing*. Die Hüpfeinlagen des neuen Bandicoot-Titels sind in einem schrägen Vergnügungspark nach US-Vorbild angesiedelt und dienen als Wegweiser zu deftigen Rennpassagen. Hier nehmen sich Crash Bandicoot und sieben weitere Kumpel gegenseitig ins Visier, denn der Einsatz von Raketen und anderen Objekten spielt auch diesmal eine wichtige Rolle. An besonderen Stellen kombiniert ihr euer Vehikel mit dem Fahrzeug eines Gegners. Voilà: Fortan habt ihr die Kontrolle über ein echtes Schlachtgefährt. Ein Spieler ist der Pilot, der andere mimt den Heckenschützen – im Mehrspieler-Modus kooperieren sogar zwei menschliche Gegner miteinander. Bei den teilweise gerenderten Zwischensequenzen sollen junge Fans der Beutelratte endgültig aus den Latschen kippen. *Crash Tag Team Racing* schaut gut aus und spielt sich ordentlich. **(ck)**

Hersteller: Vivendi
Internet: www.vup-interactive.de
Termin: Herbst

GESUND Eine Beutelratte braucht Fleisch, Crash verdrückt Äpfel.

SPIESSIG Wer hat Lust, auf dieses Monsterkart aufzufahren?

Shrek SuperSlam

BEAT 'EM UP **Prügelfans, hier erlebt ihr euer grünes Wunder!**

Nach dem Vorbild von *Super Smash Bros. Melee* hauen sich bei *Shrek SuperSlam* 20 Charaktere aus der Ogerwelt gegenseitig aus den Socken. Auf 16 weitgehend zerstörbaren Schauplätzen können bis zu vier Spieler Turniere bestreiten, während sich Einzelspieler im Story-Modus vergnügen. Spaßige Minispiele sorgen für Kurzweil, Anfänger machen sich im Trainings-Modus mit den Spezialattacken jedes Charakters vertraut. Und spätestens wenn Pinocchio sein Riechorgan ausfährt, um seinen Gegnern damit eins überzubraten, wird deutlich: Der Humor von *Shrek SuperSlam* ist ogermäßig geil! **(ck)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: Herbst

ES WAR EINMAL Und wenn sie nicht gestorben sind, dann kloppen sie noch heute.

Mario Kart DS

RENNSPIEL **Bereitmachen zum Online-Blitzstart!**

Schildkröten des Pilzkönigreichs, nehmt Reißaus! Für *Mario Kart DS* ist Nintendo momentan auf der Suche nach grünen und roten Panzerchen, um die Protagonisten bis November damit auszustatten. In der fertigen Version sollen 30 Strecken integriert sein, von denen etwa die Hälfte aus den Serienvorgängern bekannt ist. Bis zu vier Fahrer dürfen sich unbestätigten Angaben zufolge heiße Online-Duelle liefern, außerdem sollen sich acht Spieler mit nur einer Cartridge per WLAN bekriegen. Angeblich denken die Macher ebenfalls über die Option nach, den Touchscreen während der Rennen einzusetzen – beispielsweise als Lenkrad in der Art von *Ridge Racer DS*. Angeblich bereichert der obligatorische Battle-Modus den Mehrspieler-Part und steht ebenfalls online zur Verfügung. Eine kooperative Spielart soll leider nicht integriert sein. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: November

SNES-REPLIK Die Hälfte aller Strecken wurde aus den Vorgängern entlehnt.

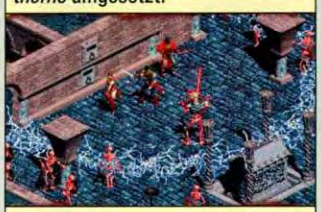
Cartridge wird einfach in den GBA-Schacht gesteckt. Derweil gab Nintendo den US-Titel bekannt: *Jam With The Band*. Ein europäischer Termin steht leider noch nicht fest. **+++ ARCADE** Capcom stellt demnächst einen *Donkey Kong*-Automaten namens *Jungle Fever* für die Spielhalle vor. **+++ NEUE RUBBELRUNDE** Sega arbeitet an einem Nachfolger zu *Project Rub*. Das gab Präsident Takumi Yoshinaga auf der japanischen Ausstellung „Love Stories" bekannt. **+++ HORROR OHNE REVOLUTION?** Capcom hat Resident Evil 5 für PlayStation 3 und Xbox 360 angekündigt. Der Titel soll noch realistischer aussehen, die Steuerung basiert auf dem vierten Teil. **+++ BURNOUT FÜR DS** Nach der Release-Liste von Electronic Arts soll *Burnout Legends* entgegen ersten Aussagen nun doch für den Nintendo DS erscheinen. Eine Veröffentlichung ist für November angegeben.

NEWS

N-ZONE KURZ & KNAPP

Diablo und Warcraft vor DS-Debüt?

Die Empfänger des offiziellen Blizzard-Newsletters wurden befragt, ob sie Interesse an einer Umsetzung der PC-Titel *Diablo*, *Warcraft* und *StarCraft* für Nintendo DS hätten. Obwohl Blizzard vorrangig PC-Software entwickelt, hat das Unternehmen auch einige Konsolenreferenzen zu bieten: *StarCraft* erschien beispielsweise im Jahr 2000 auch für das N64, allerdings nur in NTSC-Territorien. Für den Game Boy Advance hat Blizzard die Arcade-Klassiker *Rock 'n' Roll Racing*, *The Lost Vikings* und *Blackthorne* umgesetzt.



Rare Jobs

Perfect Dark-Schöpfer Rareware sucht 3D-Programmierer für kommende DS-Projekte. Das geht aus einer Stellenausschreibung auf der Rare-Website hervor. Zuvor hatten die Engländer das GBA-Rennspiel *Banjo Pilot* und ein Remake von *Conker's Bad Fur Day* (N64) für die Xbox entwickelt. Nach dem GameCube-Abschiedstitel *Star Fox Adventures* wurde die Entwicklerschmiede im Herbst 2002 von den Rare-Gründern Chris und Tim Stamper an Microsoft verkauft.

RPG-Genese

Entgegen allen Gerüchten erscheint *Lunar Genesis* für den DS nun doch in Europa. Die Fortsetzung der Rollenspielreihe, die ihr Debüt auf dem Sega-CD-System feierte und später in den USA auch auf dem Game Boy Advance und PSone spielbar war, kommt hierzulande im November. Die US-Version erscheint unter dem Namen *Lunar: Dragon Song* im September über Ubisoft. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen 15-jährigen Jungen einer Hafenstadt und lernt im Lauf der Geschichte, die 1.000 Jahre vor *Lunar: Silver Star* angesiedelt ist, neue Charaktere kennen. Nett: Durch einen Schrei ins Mikro flüchtet ihr aus Kämpfen.

Kirby: Canvas Curse

JUMP & RUN **Dieser Knödel flutscht auch ohne Gabel dorthin, wo er hin soll.**

Normalerweise wandern Knödel mit der Gabel in den Mund, bei *Kirby: Canvas Curse* dirigiert ihr den rosa Klops mit dem Stylus durch 24 quietschbunte Levels. Nach dem Auftakt in grünen Auen und einem Ausflug in eine Schrumpfstadt geht es in den späteren Höhlenabschnitten und Fabrikgebäuden deutlich weniger koloriert zu. Später wagt ihr euch sogar in maritime Gefilde und löst unter Wasser vertrackte Schalterrätsel. Habt ihr jeweils drei Levels hinter euch gebracht, kommt es zum Showdown mit einem von drei Obermotzen, die jeweils in unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad zu bezwingen sind. Das Besondere an *Canvas Curse* ist die Steuerung: Mit dem Stift weist ihr Kirby den Weg, zudem verleibt ihr euch nach einer Begegnung mit bestimmten Gegnern deren Fähigkeiten ein. Die japanische Verpackung enthielt übrigens einen speziellen Stylus im Kirby-Look. Fest steht: Der rosarote Knödel macht Appetit – auch ohne den Blick durch die gleichfarbige Brille! **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: November

VERKEHRSFÜHRUNG Mit dem Stylus weist ihr Kirby den Weg.

WIRBELWIND Der verwandelte Klops bringt den Canyon zum Beben.

TAUCHSIEDER Hier wird gerade ein Knödel gar gekocht.

Electroplankton

MUSIK **Diese Hypnose für die Sinne gibt's auch für Kassenpatienten.**

Was macht der DS-Spieler, wenn er keine Lust zum Zocken hat und niemand in der Nähe ist, um bei einer Pictochat-Session *Hangman* zu kritzeln? Künftig kann er sich der bizarren Musiksimulation *Electroplankton* hingeben, die allerdings kein Spiel im herkömmlichen Sinn ist. Der japanischen Verkaufsversion liegen Ohrhörer bei, mit denen ihr in ein bezauberndes Erlebnis für die Sinne eintaucht. Toshio Iwai, Schöpfer legendärer Kunstinstallationen, hat zehn Klangwelten auf Cartridge gepackt, die ihr mit dem Stylus oder dem Mikron „beeinflussen" könnt. Darunter befinden sich auch zahlreiche NES-Sounds. *Electroplankton* reagiert auf alle eure Aktionen und ändert beispielsweise die Tonlage, wenn ihr ein bestimmtes Objekt antippt oder ins Mikro pfeift. Der schräge Titel glänzt zwar nicht mit ausuferndem Gameplay, aber geht sicher als ein Stück Kunst in die DS-Geschichte ein. Ein Erscheinungstermin für Europa steht leider noch nicht fest, aber wir gehen davon aus, dass *Electroplankton* im Herbst den Weg zu uns findet. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: http://electroplankton.com
Termin: Nicht bekannt

ORGANISMUS Die sensiblen Einzeller reagieren auf eure Aktionen.

SELTSAM Man glaubt es kaum: Electroplankton ist ein reinrassiges Musikprogramm.

FARBENSPIEL Welches Geräusch vermag man diesem Wesen zu entlocken?

Die Unglaublichen
Der Angriff des Tunnelgräbers

ACTION Wer andern eine Grube gräbt, ist Grubengräber.

So jedenfalls lautet ein Kalauer von Didi Hallervorden. In der Fortsetzung der *Unglaublichen*-Versoftung von THQ stiftet der gemeine Tunnelgräber wieder sein Unwesen und gräbt den Superhelden Mr. Incredible und Frozone eine Grube, um das Duo darin einzubetten. *Der Angriff des Tunnelgräbers* knüpft inhaltlich an den erfolgreichen Disney/Pixar-Animationsfilm an und gibt Spielern die Kontrolle über Bob Paar alias Mr. Incredible und seinen eisigen Kumpel Frozone. Obwohl der titelgebende Fiesling im Kinosaal seinen Odem eigentlich schon ausgehaucht hat, holt er jetzt zum Konsolen-Rundumschlag aus und will alle Städte dieser Welt erneut unterjochen. Um das zu verhindern, reisen die beiden Supertypen mit den irren Fähigkeiten in die Welt des Tunnelgräbers und knöpfen sich seine gewaltige Roboter-Armee vor. Die Helden lassen sich jederzeit wechseln, was dem Titel einen etwas taktischen Einschlag gibt. So ist Mr. Incredible fürs Grobe zuständig, während Frozone Feuersalven blockt oder Wegstücke vereist. Technisch ähneln sich Game-Boy-Advance- und DS-Version. Ob der untere Bildschirm des DS zu mehr genutzt wird als zu einer Gesundheitsanzeige, ist noch nicht klar. Die GameCube-Variante orientiert sich am actionlastigen Vorgänger, der leider etwas zu kurz geraten war. **(ck)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: November

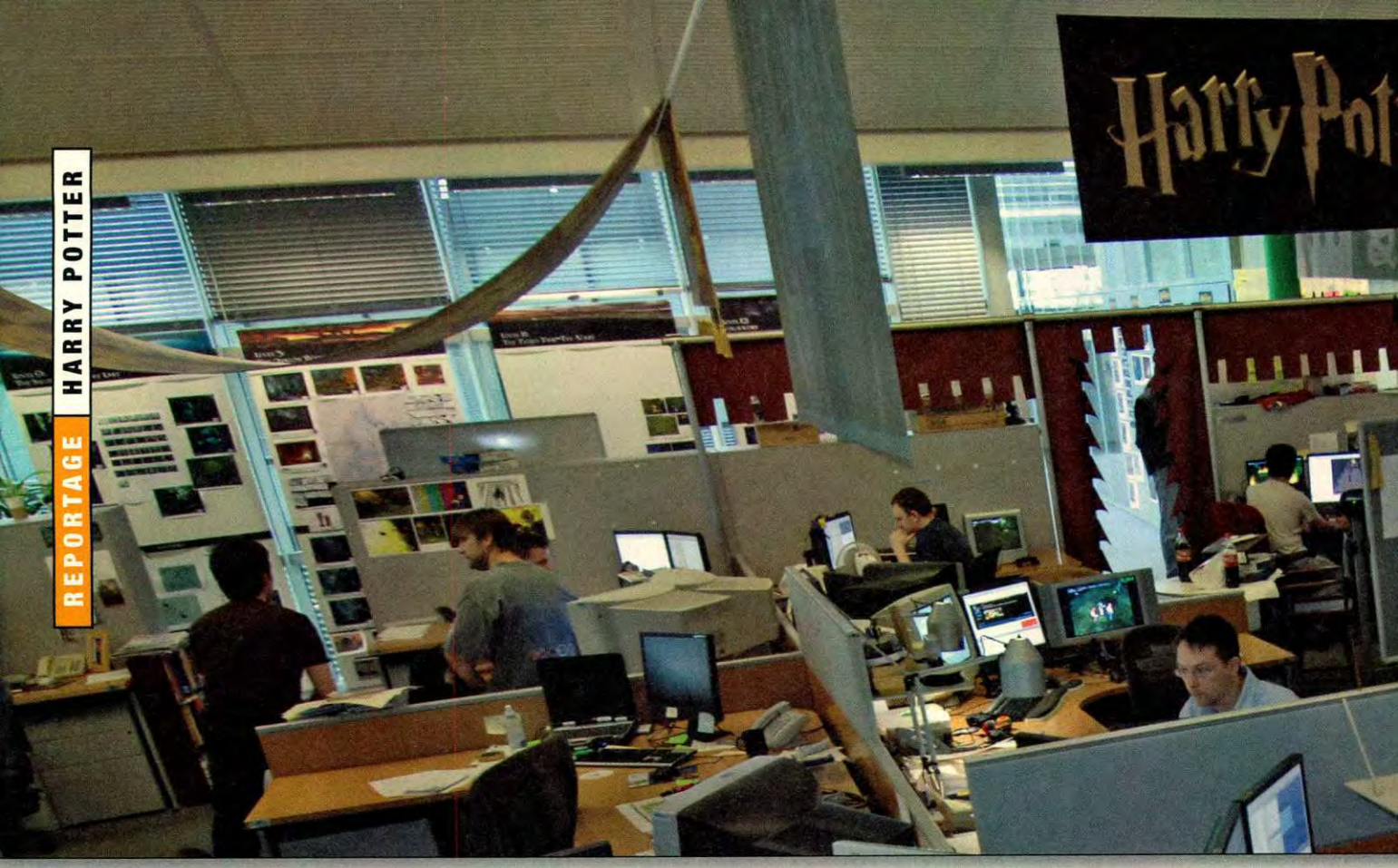
Die Sims 2

SIMULATION Haushaltsdebatte der nächsten Generation

Nach diversen mehr oder weniger gelungenen Ablegern (*URBZ*) macht der „richtige" Nachfolger zum drolligen Alltags-Simulator gute Fortschritte. *Die Sims 2* gefällt nicht nur wegen der detaillierteren 3D-Grafik, sondern überzeugt auch mit spielerischen Innovationen. Beim Ausstaffieren eurer Charaktere dürft ihr einzelne Klamottenteile variieren und beliebig kombinieren. Die Sims können sich jetzt an wichtige Ereignisse erinnern und haben konkrete Lebensziele sowie Ängste, welche wiederum von ihrem Charakter abhängen. Kreative Typen experimentieren zum Beispiel mit Kochrezepten herum, selbst zubereitete Speisen können fünf Nebenwirkungen von Liebesverlangen bis Dünnpfiff haben. Nicht alle Zutaten sind käuflich – für die Sushi-Platte muss man sich schon mal im Aquarium bedienen. 16 Szenarien versprechen viele schräge Charaktere und Story-Geheimnisse, rund 350 der über 500 Objekte wurden neu für die Konsolenversionen gemacht. Realwelt-Haushaltsmitglieder können den simulierten Alltag mitgestalten, denn es gibt einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler.

Auch für Nintendos Mobilspiel-Plattformen sind Versionen von *Die Sims 2* in Arbeit. Der DS hat technisch die 3D-Nase vorne, auf dem GBA muss man sich mit Sprite-Grafik begnügen. Jede Fassung bietet ihre eigene Story: Beim GBA müsst ihr durch das Erfüllen bestimmter Ziele die Einschaltquoten einer Reality-TV-Serie verbessern. In der DS-Version werdet ihr dagegen zum Hotelier in Strangetown und verdient im Laufe der Zeit immer mehr Gebäudeanbauten dazu. Einige Mini-Games nutzen DS-Spezialitäten wie Mikrofon und Touchscreen aus. **(hl)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.thesimsconsole.com
Termin: 4. Quartal



Die Zauberküche

Achterbahn statt Märchenbahn: Bei den neuen Harry-Potter-Spielen **ist Action angesagt.** N-ZONE war vor Ort im Studio.

HANDGEMALT Bevor die Levels entstehen, zeichnen die EA-Grafiker ein Übersichtsbild.

Wenn es um Monster, Unholde und Fabelwesen aus der Welt von Harry Potter geht, ist Justin Manning Experte. Der Brite arbeitet nämlich als Produzent bei Electronic Arts und ist für das neueste Harry-Potter-Spiel für GameCube, GBA und Nintendo DS verantwortlich.

NEUE MONSTER FÜR MEHR ACTION

Und Monster-Kompendien muss Manning in letzter Zeit reichlich wälzen – nicht nur sämtliche Harry-Potter-Bände stapeln sich neben einem ganzen Sammelsurium an Spielekonsolen auf seinem Schreibtisch, sondern auch Zeichnungen von bizarren Geschöpfen aus der Zauberwelt. „Wenn wir uns strikt an den Film halten und nur die Kreaturen einsetzen würden, die dort vorkommen, hätten wir wahrscheinlich auch ein großartiges Spiel", erklärt Manning. „Aber was sagen wir dann den Spielern nach zwei Stunden, wenn der Inhalt des Films erzählt und das Game durchgespielt ist? So können wir das also nicht machen. Wir benötigen viel mehr Inhalt und Tiefe, als der Film bietet." Dazu greift das EA-Team auf regelrechte Monster-Lexika zurück, die direkt aus der Feder von Erfolgsautorin Joanne K. Rowling stammen. „Wir können einerseits sämtliche Kreaturen verwenden, die im Buch auftauchen, und andererseits haben wir Zugang zu einer ganzen Bibliothek von Monstern, die Joanne K. Rowling bereits erfunden hat." Die vielen Gegner, die Justin Manning verspricht, deuten bereits auf ein ganz neues Spielkonzept von *Harry Potter und der Feuerkelch* hin. „Immer wenn wir mit einem neuen Spiel zu Harry Potter anfangen, erhalten wir sehr früh das Drehbuch", sagt Justin Manning. „Wir sehen uns dann die Schlüsselelemente des Films an. In diesem Jahr ist der Film viel mehr zum

Actionfilm geworden und daher ist das Spiel auch viel actionlastiger als die Vorgänger. Während einem die früheren Spiele wie eine Märchenbahn vorkamen, dürfen sich die Spieler diesmal auf eine Achterbahn gefasst machen."

MAGISCHES TRIO

Wenn Harry Potter dieses Mal gegen die Unholde der Finsternis zu Felde zieht, wird er von seinen Studienkollegen Hermine Granger und dem tapsigen Ron Weasley unterstützt. Dabei werden Hermine und Ron von der Konsole gesteuert und setzen den gleichen Zauberspruch ein, den Harry gerade benutzt. Jederzeit können aber auch zwei Freunde ins Spiel einsteigen. Wie die Levels dabei aussehen, wird bei Electronic Arts fast schon generalstabsmäßig geplant. Unter den Bannern von Gryffindor und Slytherin, die von einem beachtlichen Teil der Studiodecke hängen, sind die Wände mit zahllosen Lageplänen, Aufgabenlisten, Konzeptzeichnungen und Fotos vom Filmset bedeckt. Mittendrin steht Harvey Elliott, ausführender Produzent der Harry-Potter-Spiele, und studiert den Lageplan des ersten Levels, der im Camp der Quidditch-Weltmeisterschaft liegt. „Dies ist sozusagen un-

VERFOLGUNGSJAGD Ein Drache will Harry an den Besen.

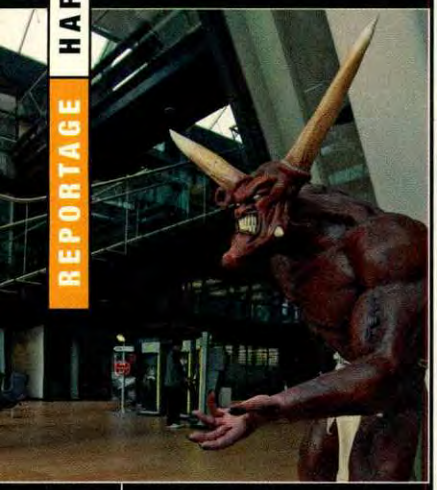
SPRÜCHEKLOPFER Auch auf dem GBA ist Action statt Puzzles angesagt.

DETAILARBEIT Mit perspektivischen Handzeichnungen wird jeder Level vorgeplant.

INFO REPORTAGE

Die Planer

Keine Zauberei: Der Spielablauf wird bis ins Detail durchorganisiert.



Eine Dungeon-Keeper-Figur begrüßt Besucher der Europazentrale von EA …

… doch drinnen tut sich Magisches: Mehr als 130 Mitarbeiter arbeiten an Potter-Spielen.

Harvey Elliott plant den Spielablauf. Der Grundriss eines Levels bedeckt fast die ganze Wand.

FILMREIF Mit kurzen Zwischensequenzen wird die Geschichte erzählt.

ser Omaha-Beach-Level", erläutert Elliott in Anspielung auf den Ego-Shooter *Medal of Honor*. „In diesem ersten Level müssen wir sofort zeigen, dass es sich um ein neues Harry-Potter-Spiel handelt, das so ist wie keines zuvor.

GEFÄHRLICHES SPIEL

Die vorhergehenden Spiele boten grünes Gras, hübsche Burgen, blauen Himmel, sehr nett, sehr niedlich, aber es ist jetzt sehr viel gefährlicher geworden." Ein paar Büros weiter wirft Elliott für uns den GameCube an. „In *Der Gefangene von Askaban* musste man Knöpfe drücken oder einen Klotz nach rechts verschieben und schauen, was sich dann bewegt", sagt Harvey Elliott. „Das ist aber einfach nicht die Welt von Harry Potter, sondern könnte sich so in nahezu jedem Action-Adventure abspielen. Wir nutzen also diesmal Magie, um Gegenstände in der Welt zu bewegen und so die Spielumgebung selbst zu verändern." Betörungs- und Kampfzauber können aus verschiedenen Sammelkarten zusammengebastelt werden und werden im Spiel mit spektakulären Lichteffekten inszeniert. Währenddessen packt Justin Manning Fotos vom

ORIGINALE **Erstmals verwendet EA keine Eigenentwürfe der Helden, sondern orientiert sich an den Filmschauspielern des Kinostreifens. Dazu traten Daniel Radcliffe und Co. im Motion-Capture-Studio an, um die Bewegungen lebensecht zu übertragen.**

ZAUBERHAFT Harrys Freunde wählen automatisch den richtigen Zauberspruch.

Filmset aus. Trotz gewisser Freiheiten, was die Monster betrifft, will man die Atmosphäre des Films wiedergeben. Erstmals hat EA nicht Kunstfiguren als Helden eingesetzt, sondern die Schauspieler selbst. „Früher orientierten wir uns an den Büchern. Aber nachdem die Filme so erfolgreich waren, haben die Leute mehr und mehr Daniel Radcliffe als Harry Potter angesehen. Also ist es für uns natürlich sinnvoll, mit dem Spiel optisch nah am Film zu sein." Dazu pendelte das Team mehrfach von der Europazentrale in Chertsey nach Hertfordshire, wo der Film gedreht wurde.

FILM ALS VORBILD

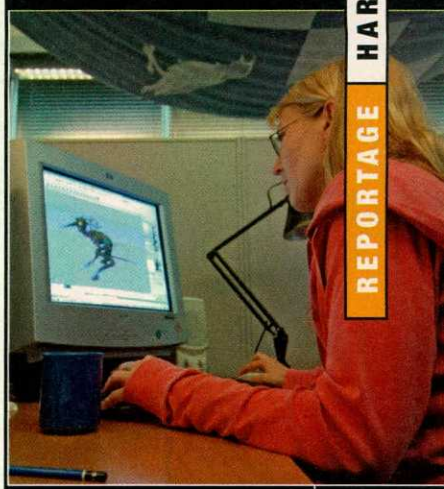
Dort nahmen die Grafiker Hunderte von Fotos auf, sprachen mit dem Filmteam und nahmen Daniel Radcliffe und den Rest der Filmhelden mit ins Motion-Capture-Studio, um deren Bewegungen lebensecht einfangen zu können. Und für das Trimagische Turnier, bei dem Harry eine Aufgabe unter Wasser lösen muss, ging das Team sogar noch weiter: „Einige von uns haben extra einen Tauchgang gemacht, um nachvollziehen zu können, wie sich Harry unter Wasser wohl gefühlt haben muss", schmunzelt Justin Manning.

CHRISTOPH HOLOWATY

WASSERFALL Harry Potter rast auf seinem Besen durch spektakuläre Parcours.

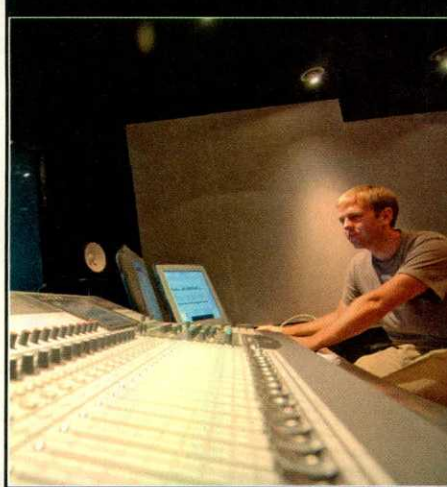
Die Macher

Animateure und Grafiker setzen die Ideen der Game Designer um.

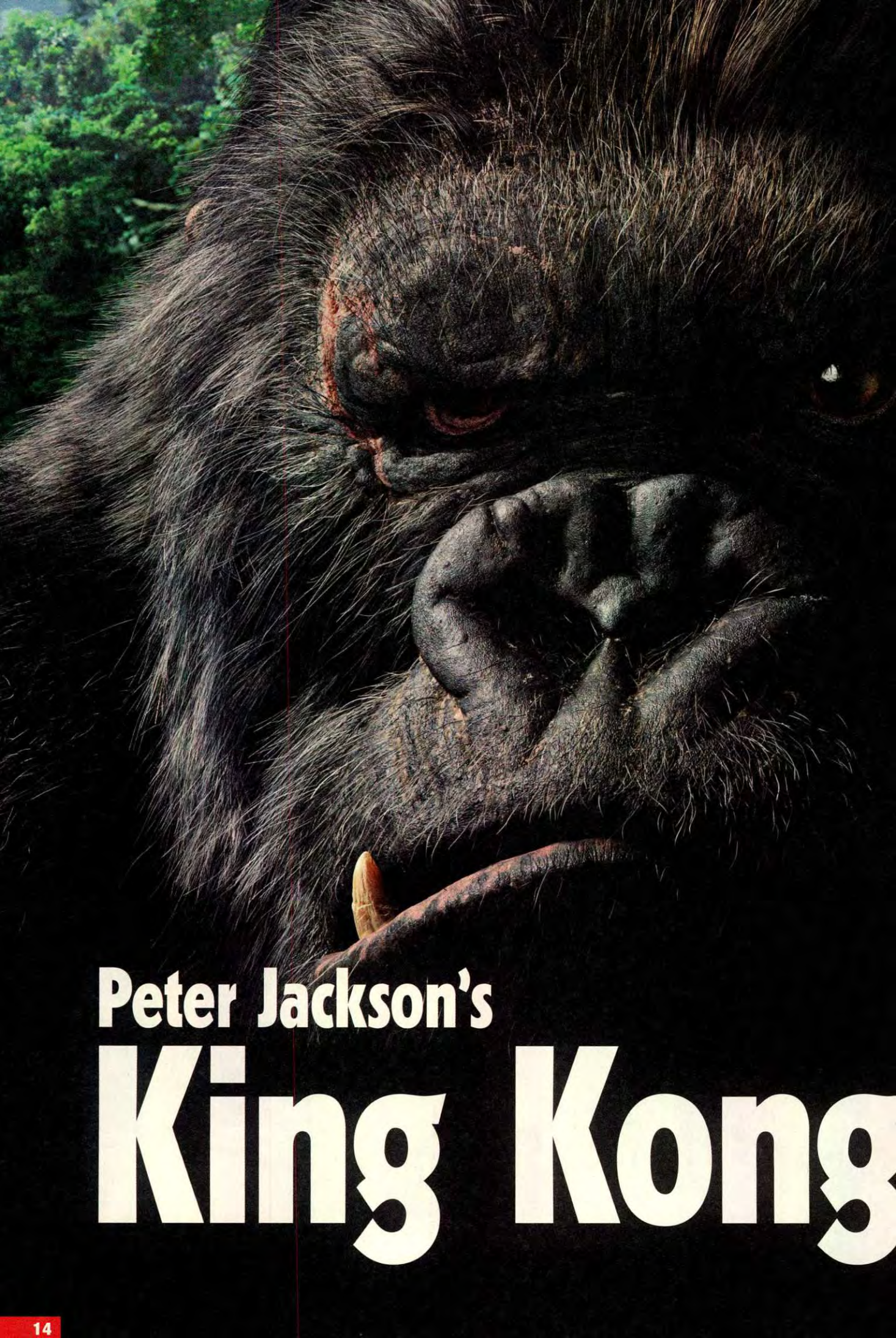


In der Animationsabteilung werden die Bewegungen der Monster genau nachempfunden.

Giles Tuck kümmert sich um die Nintendo-DS-Version. Spannende Minigames sind Pflicht.



Im hauseigenen Soundstudio wird schließlich der Soundtrack je nach Spielsituation angepasst.



Peter Jackson's King Kong

Vom Herrn der Ringe zum König des Dschungels: Peter Jacksons neuer Film wird auch auf dem GameCube ein Erlebnis.

Montpellier ist immer wieder eine Reise wert. Vor zwei Jahren hatten wir schon einmal die Gelegenheit, dort bei Ubisoft Pictures reinzuschauen. Damals zeigte Michel Ancel, der bis dahin vor allem als der kreative Kopf hinter *Rayman* in Erscheinung getreten war, sein ambitioniertes Action-Adventure *Beyond Good & Evil*. Zu dieser Zeit war noch nicht absehbar, dass dieses Spiel aus kommerzieller Sicht ein großer Flop werden würde – und doch für seine Entwickler der Wegbereiter für ein noch viel größeres Projekt. Ebenso wenig konnte Ancel zu der Zeit erahnen, wie viel Wahrheit in seiner Prognose stecken sollte, er würde in Zukunft noch filmähnlichere Spiele erschaffen. Bei unserem erneuten Besuch im Juni dieses Jahres waren seit der Fertigstellung von *Beyond Good & Evil* fast eineinhalb Jahre vergangen. Das seinerzeit ca. 40 Mann starke Team war fast auf das Doppelte angewachsen und steckte mitten in der Produktion eines Spiels, das ebenso wie seine Filmvorlage zu Weihnachten einer der großen Erfolge werden dürfte: *Peter Jackson's King Kong*. Mehr über den Film (und damit auch über die Handlung des Spiels) erfahrt ihr in unserem Extrakasten.

JADES VERMÄCHTNIS

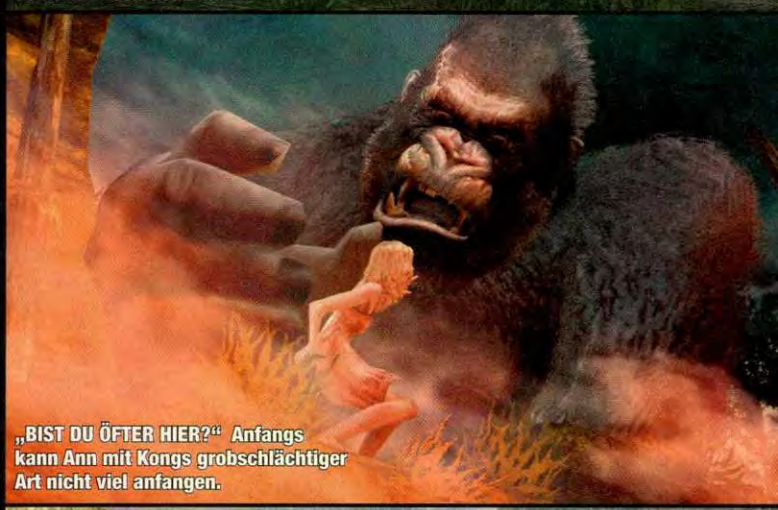
Bei der Präsentation konnten wir im Gegensatz zur Enthüllung des Spiels auf der E3-Messe im Mai nun auch selbst Hand anlegen und uns ausgiebig mit einem halben Dutzend Abschnitten des Spiels auf GameCube, PlayStation 2 und Xbox befassen, die technisch erstaunlich nah beieinander lagen – was angesichts der optischen Klasse des Titels ganz klar als Lob und nicht als Kritik gemeint ist. Es ist erstaunlich, wie flexibel und leistungsfähig die *Jade*-Engine ist, die nach *Beyond Good & Evil* in überarbeiteter Form auch bei *King Kong* zum Einsatz kommt. Nicht nur sind aufgrund der Realfilm-Vorlage die grafischen Ansprüche ganz anders als bei der Comicwelt von *BG&E*, der Titel ist auch spielerisch ein ganz anderer Fall. Anstatt eines Action-Adventures aus der Verfolgeransicht versucht sich Ancels Team diesmal an einem Ego-Shooter der ungewöhnlichen Art, bei dem ihr in die Rolle des Drehbuchautors Jack Driscoll schlüpft, gewürzt mit Prügel- und Klettereinlagen, bei denen ihr Kong selbst aus der Außenansicht steuert. Der Wechsel zwischen diesen Spiel-Elementen kann sehr schnell gehen: Am Ende der spielbaren Demoabschnitte standen wir einem Tyrannosaurus Rex gegenüber, als plötzlich Kong auftauchte – eine kurze Einführungssequenz später übernahmen wir bereits die Kontrolle über den Riesenaffen und prügelten die Urzeitechse windelweich, während die menschlichen Spielfiguren sich automatisch in Sicherheit brachten.

DAS ABENTEUER AUS MENSCHENSICHT

Der Begriff Ego-Shooter wird dem Teil des Spiels, in dem man Jack Driscoll steuert, nicht ganz gerecht. Zwar ballert man immer wieder mit allerlei Waffen durch die Gegend, doch kommen beim Kampf mit Dinosauriern aller Größen, riesigen Hundertfüßlern, aggressiven Fledermäusen und allerlei anderen gefährlichen Wesen ebenso oft Speere als Stich- und Wurfwaffen zum Einsatz – oder Knochen, die man direkt aus einem herumliegenden Sauriergerippe gerissen hat. Man ist ständig damit beschäftigt, sich um neue Ausrüstung zu kümmern, da Speere im Einsatz schnell durchbrechen

ZU SPÄT? Rettet eure Kollegen, indem ihr den Saurier ablenkt!

DUELL DER GIGANTEN Fehlt nur noch Godzilla!



„BIST DU ÖFTER HIER?“ Anfangs kann Ann mit Kongs grobschlächtiger Art nicht viel anfangen.

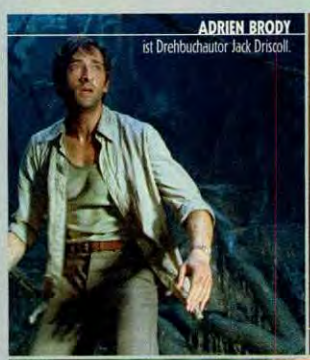
NERVIGES KLEINVIEH Die Raptoren sind für Menschen gefährlich, für Kong aber weniger.

INFO DER FILM

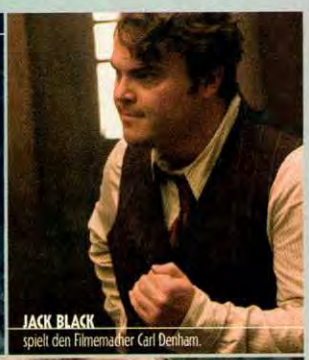
Peter Jacksons neues Werk

Der neue King-Kong-Film ist ein Remake des Originals von 1933.

Stark angelehnt an den Originalfilm aus den 30er-Jahren, in denen auch Jacksons Neuauflage spielt, verschlägt es eine Gruppe von mutigen Filmemachern auf die abgelegene Insel Skull Island, auf der längst ausgestorben geglaubte Tierarten wie Dinosaurier leben – und natürlich auch Kong, der berüchtigte Riesenaffe, der sich über kurz oder lang mit der Schauspielerin Ann anfreundet, die ihm von den menschlichen Inselbewohnern als Opfer dargebracht wird. Das Vertrauen des Affen zu den Menschen rächt sich aber, denn einige davon wollen Kong lieber als Zirkusattraktion in New York denn als König des Dschungels sehen. Die Hauptrollen spielen Jack Black und Naomi Watts sowie Adrien Brody, dessen Rolle im Spiel ihr übernehmt. Den eindrucksvollen ersten Trailer zum Film findet ihr auf der Internetseite www.kingkongmovie.com!



ADRIEN BRODY
ist Drehbuchautor Jack Driscoll.



JACK BLACK
spielt den Filmemacher Carl Denham.

NAOMI WATTS
in ihrer Rolle als Schauspielerin Ann Darrow.

NOTBEWAFFNUNG
Kleinere Dinosaurier könnt ihr zur Not mit Speeren erlegen.

GUTER BODYGUARD
Kong beschützt Ann vor einer Saurierattacke.

und dadurch nutzlos werden. Und Munition für die Schusswaffen ist auf der abgelegenen Insel Skull Island sowieso knapp. Für Nachschub sorgt aber zumindest ab und zu ein Versorgungsflugzeug, das Kisten mit Ausrüstung an Fallschirmen abwirft. Nicht immer erreichen diese den Boden, sodass genaues Umsehen im Dschungel oft entscheidende Vorteile mit sich bringt. In einem der spielbaren Abschnitte hatte sich eine Kiste mit Munition in einem Baum verfangen – wer aufmerksam genug war, sie zu bemerken, konnte mithilfe eines Speers an ihren Inhalt gelangen.

FRESSEN UND GEFRESSEN WERDEN

Ein Großteil des Spielablaufs von *Peter Jackson's King Kong* leitet sich aus dem Nahrungsketten-Prinzip ab. Als Mensch könnt ihr vielleicht die praktisch wehrlosen Riesenlibellen problemlos aufspießen, solltet aber bei einer Begegnung mit einem Tyrannosaurus Rex die Beine in die Hand nehmen. Sobald ihr die Kontrolle über Kong habt, könnt ihr es dagegen selbst mit dem größten Saurier aufnehmen. Wer die Nahrungskette auf Skull Island begriffen hat, kann dieses Wissen zu seinem Vorteil nutzen. So sind die riesigen Fledermäuse zwar harte Gegner, doch fallen sie lieber über leichte Beute her als über wehrhafte Menschen. Wenn ihr nun eine Riesenlibelle auf einen Speer spießt, könnt ihr diesen Leckerbissen nutzen, um damit gleich mehrere Fledermäuse abzulenken, die sich sofort auf die vorbeirauschende Delikatesse stürzen. Andererseits können die Fledermäuse selbst zur Ablenkung, sprich zum Mittagessen, werden, wenn ihr zum Beispiel von einem blutrünstigen Tyrannosaurus Rex gejagt werdet – wenn ihr auf der Flucht eine Fledermaus vom Himmel schießt, wird sich der Saurier erst über diese leichte Beute hermachen, sodass ihr wertvolle Zeit gewinnt. Und das ist auch gut so, denn als Mensch könnt ihr diese Monster selbst mit dem stärksten Gewehr bestenfalls ein kleines bisschen bremsen.

KNALLHARTES AFFENTHEATER

Wenn ihr zwischendurch die Steuerung von Kong übernehmt, wechselt das Spiel in eine filmartige Perspektive, bei der ihr den Affen von außen seht (aus der Ego-Perspektive wären diese Abschnitte auch nicht spielbar), jedoch keinen Einfluss auf die Kamera habt. Mithilfe weniger Tasten haltet ihr selbst mehrere aggressive Dinosaurier leicht unter Kontrolle. Mit einem Knopf könnt ihr je nach Situation ausweichen, klettern und springen, mit einem anderen einen Gegner packen und mit einem dritten die Affenfaust schwingen. Ein vierter Knopf lässt Kong auf seine Brust trommeln und Energie sammeln – der folgende Schlag, sofern er vorher nicht unterbrochen wird, ist dann besonders stark. Diese Monsterprügeleien machten zwar wegen der etwas ungenauen Kollisionsabfrage noch einen eher unfertigen Eindruck, sorgten aufgrund der eindrucksvollen Animationen aber schon für einigen Spaß. Wenn Kong einen Saurier am Hals packt und dann in Wrestling-Manier mit dem Kopf voran gegen eine Felswand schleudert, bleibt kein Auge trocken. Wie in der freien Natur geht's bei Kämpfen Tier gegen Tier nicht gerade zimperlich zur Sache: Da wird einem kleinen Saurier schon mal einfach so der Kopf abgebissen oder einem Tyrannosaurus Rex mit bloßen Händen der Kiefer gebrochen. Bei diesem Finishing Move müsst ihr, wie auch beim Heben von besonders schweren Hindernissen, in kurzer Zeit möglichst oft eine bestimmte Taste drücken, sodass sich Kongs Anstrengung in diesen Momenten direkt auf den Spieler überträgt – ein geradezu banales, aber erstaunlich effektives Mittel, das euch direkter an der Action teilhaben lässt.

DIE ROLLE VON ANN

Das Verhältnis von Schauspielerin Ann Darrow und Kong ist für den Verlauf des Spiels sehr wichtig. Während sich Ann zuerst nur widerwillig durch den Dschungel schleppen lässt, ist sie später heilfroh, wenn der Riesenaffe wieder auftaucht, um sie

zu beschützen. Während ihr Kong steuert, könnt ihr Ann per Knopfdruck absetzen (ansonsten habt ihr nur eine Hand für die Kämpfe frei). Anfangs wird Ann die Gelegenheit nutzen, um sich in Sicherheit zu bringen, später arbeitet sie mit Kong zusammen und legt zum Beispiel Hebel um, an die der Affe nicht herankommt. Ihr könnt nur bestimmen, wo ihr Ann absetzen wollt, den Rest übernimmt die Konsole. Bisher wurde dieser Teil des Spiels aber nur angedeutet. Man darf gespannt sein, was sich Michel Ancels Team da noch einfallen lässt – als Vorbild für das Duo aus Kämpfer und zu beschützender Dame dienten übrigens die beiden Hauptfiguren aus dem PlayStation-Geheimtipp *Ico*.

UND JETZT „AAAAH" SAGEN! Kong hätte auch Kieferchirurg werden können.

FLOSSFAHRT FÜR NERVENSTARKE Mit Schusswaffen halten die Menschen die Saurier auf Distanz.

BRANDGEFÄHRLICH Das Feuer kann sich je nach Vegetation rasend schnell ausbreiten.

UNHEIMLICH DETAILVERLIEBT

Obwohl wir nur einen Bruchteil des Spiels gesehen haben, könnten wir jetzt schon ausgiebig über die unzähligen Kleinigkeiten schreiben, die *King Kong* zu einem der potenziell besten Film-Spiele aller Zeiten machen. Es sind Details wie die Tatsache, dass Jack Driscoll seine Waffe in die Luft hält, solange er durch Wasser läuft. Oder der Tausendfüßler, der von einem Speer an eine Wand genagelt wird und dann physikalisch korrekt zu Boden fällt, sobald man den Speer aus ihm herauszieht. Bemerkenswert ist die Interaktivität der Umgebung; erstaunlich viele Gegenstände lassen sich als Waffe oder für Ablenkungsmanöver verwenden. Ihr könnt beispielsweise einen Speer nicht nur ins Feuer halten und somit zu einer noch tödlicheren Waffe machen, ein brennender Speer kann auch genutzt werden, um ganze Landstriche mit trockenem Gras in Brand zu setzen und so die Situation in einem Kampf entscheidend zu verändern. Manchmal könnt ihr Überreste von Gebäuden als Deckung nutzen, ein anderes Mal wird ein Dinosaurier diese einfach aus dem Weg rammen – die Vorgehensweise ist euch nicht genau vorgegeben, sodass verschiedene Ansätze zum Erfolg oder zumindest zu interessanten Ergebnissen führen werden.

DER FILM ZUM MITSPIELEN

Das Erstaunliche an *King Kong* ist die Tatsache, dass das alles trotz aller spielerischer Freiheiten fast filmreif inszeniert ist. Da wuseln eure Mitstreiter um euch herum, setzen uralte Mechanismen in Gang, feuern verzweifelt mit Pistolen auf Dinosaurier oder bringen Verletzte an einen sicheren Ort. Die hervorragende Sprachausgabe (die Originalschauspieler leihen ihren Charakteren auch im Spiel ihre Stimme) sorgt zusammen mit der grandiosen Grafik und den gezielt eingesetzten Grafikeffekten (wenn euch ein Tyrannosaurus Rex direkt anbrüllt, verschwimmt das Bild etwas) für einen überragenden Gesamteindruck. Besonders reizvoll wird all dies dadurch, dass sich das Spiel keinesfalls sklavisch an die Filmvorlage hält, sondern vielmehr die Ereignisse des Kinofilms ergänzt. So kann Ubisofts Team einige Ideen von Peter Jackson ins Spiel integrieren, die es aus Zeitgründen nicht in den Film schaffen werden.

KONG FÜR UNTERWEGS

Zum Abschluss sei noch gesagt, dass auch Versionen für Game Boy Advance und Nintendo DS (sowie Sonys PSP) in Arbeit sind, die allerdings nicht in Montpellier entstehen und uns bislang noch nicht gezeigt wurden – Ubisoft hat die Entwicklung des Mammutprojekts weltweit auf diverse seiner Studios verteilt, wobei das Montpellier-Team um Michel Ancel natürlich federführend ist. Erscheinen sollen alle Versionen zeitgleich einen Monat vor dem Film, der Mitte Dezember in die Kinos kommt. Weitere Infos zum Spiel findet ihr in unserem großen Entwicklerinterview auf den folgenden zwei Seiten!

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU

P. J.'S KING KONG

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Pictures
Internet:	www.kingkonggame.com
Spieler	1
Termin	16. November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Zwei Spiele in einem: **grandios präsentiertes Abenteuer** zum kommenden Kinoknüller.

Michel Ancel

„Peter Jackson macht es uns sehr leicht."

Wir konnten mit Director Michel Ancel sowie Studio-Director und Producer Xavier Poix sprechen.

N-ZONE *Was habt ihr getan, nachdem ihr die Arbeit an Beyond Good & Evil abgeschlossen hattet? Ging es direkt mit Peter Jackson's King Kong weiter?*

Michel Ancel: Nein, eigentlich hab ich erst mal versucht, Urlaub zu machen. Doch dann kam noch während meines Urlaubs der Anruf von Ubisoft und ich wurde gebeten, mich in Los Angeles mit Peter Jackson zu treffen. Ich dachte damals erst einmal: „Soll das ein Witz sein?" Das war Anfang 2004. Jedenfalls gab es praktisch keine Zeit zwischen dem Ende von *Beyond Good & Evil* und dem Start der *King Kong*-Entwicklung.

N-ZONE *Beyond Good & Evil war ein Abenteuer aus der Außenansicht; Peter Jackson's King Kong wird zu einem großen Teil ein Ego-Shooter. Wieso der Stilwechsel?*

Michel Ancel: Ich wollte den Spieler direkter in diese fantastische Welt hineinversetzen. Er soll das Gefühl haben, sich mitten im wirren Dickicht des Dschungels zu befinden. Und er soll den anderen Figuren direkt ins Gesicht schauen können. Taucht zum Beispiel der T-Rex vor einem auf, steht man ihm buchstäblich Auge in Auge gegenüber, er blickt einen direkt an. Da wird einem ganz schön mulmig!

Das Spiel hat aber noch eine andere Seite. Ich meine, King Kong, dieser Riesenaffe, ist einfach eine unheimlich imposante Figur. Er ist der Star des Spiels, er kann sich akrobatisch bewegen; vor allem aber besitzt er Emotionen, eine Art Menschlichkeit. Man kann Gefühlsregungen aus seinem Gesicht ablesen. Ich wollte, dass die Kamera all dies ebenfalls einfängt! Darum gibt es zwei Kameraeinstellungen: Spielt man Jack, so sieht man alles aus der Ego-Perspektive; King Kongs Handlungen hingegen folgt man aus der Außenansicht.

N-ZONE *Muss man in erster Linie kämpfen oder auch viel hüpfen und klettern? Die spielbaren Levels waren ja doch ziemlich actionlastig.*

Michel Ancel: Es gibt Geschicklichkeitspassagen, in denen man sich zum Beispiel von Wänden abstoßen oder vorwärts schwingen muss. Manchmal wird auch solche Akrobatik mit Kämpfen vermischt. Besonders interessant ist aber der Dynamik-Kontrast, der durch Kongs Beziehung zu Anne entsteht. Wenn dieses Riesenviech Anne auf den Boden setzt, muss es ganz sanft und vorsichtig sein. Dann taucht auf einmal der T-Rex hinter ihm auf und plötzlich muss man wieder Kongs ganze Kraft und Wucht einsetzen.

N-ZONE *Enthält das Spiel nur Szenen aus dem Film oder auch welche, die man im Kino nicht sieht?*

Michel Ancel: Während Peter Jacksons Crew an ihrem Filmdrehbuch gearbeitet hat, haben wir auf Basis der Grundinformationen unser eigenes Skript erstellt. Natürlich überschneiden sie sich an den wichtigen Stellen. An manchen Punkten im Spiel müssen wir etwas nachhelfen, um dem Spieler bestimmte Szenen zu zeigen oder ihn in bestimmte Situationen zu bringen – ihn zum Beispiel in eine Falle tappen lassen. Im Film befindet sich der Held zu diesem Zeitpunkt allerdings woanders, also mussten wir das Szenario abändern, damit alles schlüssig wirkt. Viele Ereignisse aus unseren Videosequenzen sieht man nur im Spiel.

N-ZONE *Habt ihr während der Entwicklung Peter Jacksons Produktionsfirma in Neuseeland besucht?*

Michel Ancel: Ja, ich war zweimal drüben und einige Mitglieder des Teams noch öfter. Wir haben neben Peter Jackson selbst auch die Drehbuchautoren und die Schauspieler getroffen, die später den Charakteren im Spiel ihre Stimme geliehen haben.

N-ZONE *Wie lief die Zusammenarbeit mit Peter und seinem Team ab? Als die Entwicklung des Spiels begann, war der Film ja noch nicht mal gedreht.*

Michel Ancel: Peter Jackson macht es uns sehr leicht, denn er hat uns das gesamte Material zur Verfügung gestellt, das bei der Entstehung des Films zusammenkam. Interessanterweise erstellen wir manche Sachen aber parallel mit dem Filmteam, was bei diesem Zeitplan auch gar nicht anders geht. Unser Art Director hat zum Beispiel die Texturen

SCHLAGKRÄFTIG Michel Ancel (im Hintergrund) mit Peter Jackson (Vordergrund).

für den Dschungel ganz allein geschaffen, Peter Jackson hat die Sache dann gesehen und abgesegnet. Andererseits entstehen die Computergrafik-Effekte für den Film immer erst ganz am Schluss, was in dem Fall kritisch ist, da Kong komplett im Computer entsteht. Wir haben Peter Jackson also schon vor einem Jahr unseren animierten Computer-King-Kong gezeigt, als die Version aus dem Film nur in seinem Kopf existierte. Es war witzig, weil wir den Leuten von der Filmcrew manchmal voraus waren, sodass sie ihr gezeichnetes Universum bei uns zuerst in dreidimensionaler Form zu sehen bekamen. Sie geben uns alles, was sie haben, aber da die Entwicklung von Film und Spiel unterschiedlich verläuft, kriegen wir von ihnen teilweise erst jetzt Material, das wir gerne schon früher gehabt hätten. Ich war während der Entwicklung viermal in Neuseeland und habe dort die Filmkulissen angeschaut und mit den Schauspielern und den Filmemachern gesprochen, sodass wir nach jedem Besuch wieder viele neue Ideen für das Spiel hatten.

N-ZONE *Gab es Momente, in denen Peter Jackson sagte: „Das will ich nicht im Spiel!"?*

Michel Ancel: Das mag jetzt etwas überraschend sein, aber die gab es nicht. Peter Jackson ist sehr offen, was unsere Ideen zum Spiel angeht. Er ist eher der Typ, der einen in eine bestimmte Situation versetzt und zum Nachdenken bringt, wie man die Sache angehen könnte. Er ist selbst Videospieler und hat von Anfang an seine Ideen ins Spiel eingebracht. Er wollte, dass man Jack und Kong steuern kann. Von ihm kam die Idee mit dem Flugzeug, das zusätzliche Ausrüstung über der Insel abwirft, da wir nicht wollten, dass Munition oder Waffen in typischer Videospiel-Manier einfach so auftauchen – das Spiel soll in der Hinsicht sehr realistisch sein. Manche seiner Ideen konnten wir verwenden, andere nicht. Manchmal meinte er „Das ist nicht im Film, aber es könnte ins Spiel passen" und gab uns so mehr Material, mit dem wir arbeiten konnten.

N-ZONE *Ihr habt bei der Präsentation gesagt, dass es im fertigen Spiel Belohnungen für besonders gute Spieler geben würde. Könnt ihr uns etwas erzählen?*

Michel Ancel: Heute noch nicht, aber ich kann schon sagen, dass es dabei eher um Gameplay-Features geht und nicht bloß um irgendwelche Making-of-Videos. Das ist wirklich eine wichtige Sache, wir werden das sehr bald enthüllen. Auf jeden Fall ist es uns aber trotz solcher Anreize für gute Spieler sehr wichtig, dass die meisten Leute das Ende des Spiels erreichen können. Die Story ist bei unserem Spiel sehr wichtig und bei einem Film will ja auch keiner, dass es nach der Hälfte heißt: „Den Schluss verstehst du eh nicht, das reicht jetzt." Wir haben dafür ein System entwickelt, das guten Spielern mehr Gegner entgegenstellt als denen, die sich mit dem Spiel schwer tun. Zusätzlich haben wir ein Erfolgssystem, das je nach Abschnitt besondere Errungenschaften belohnt. Zum Beispiel könnte es an einer Stelle darum gehen, längere Zeit zu überleben, ohne zu töten – oder andererseits jedes Wesen in diesem Abschnitt unschädlich zu machen. Solche Errungenschaften ermöglichen es dem Spieler, am Ende eines Levels neue Features freizuschalten – aber man wird nicht alle davon zum Freischalten dieser Features benötigen. Wer jedoch tatsächlich alle diese Ziele erreicht, der wird seine Leistungen über ein großes Internet-System mit denen anderer Spieler auf der ganzen Welt vergleichen können. Wir haben so etwas schon für *Beyond Good & Evil* gemacht und es haben sich über 30.000 Leute beteiligt. Wer *King Kong* also zum Beispiel wie ein Jäger spielen will, der wird sehen können, ob er vielleicht der beste Jäger der Welt ist.

„Es wäre interessant, nach King Kong wieder etwas Einfacheres, wie vielleicht Rayman 4, zu machen."

N-ZONE *Findest du es nicht ziemlich einschränkend, ein Spiel zu entwickeln, das auf fremden Charakteren basiert, nachdem ihr zuletzt so ein vor Kreativität übersprudelndes Spiel wie Beyond Good & Evil gemacht habt?*

Michel Ancel: Nicht wirklich, denn zuerst steht uns diese Art von Universum sehr nahe, der Dschungel und die fantastischen Elemente in dieser Welt von 1933 sind nicht weit von unseren Ideen entfernt. Es ist letztendlich eine Welt, wie wir sie auch selbst hätten schaffen können, und Peter Jackson hat uns, was das Spiel betrifft, viel Freiheit gegeben.

N-ZONE *Euer letztes Spiel Beyond Good & Evil war schon ziemlich filmartig und mit dem offiziellen Spiel zu einem Kinofilm wird diese Entwicklung jetzt fortgesetzt. Könntest du dir vorstellen, danach wieder zu einem kleineren Titel wie beispielsweise Rayman 4 zurückzukehren?*

Michel Ancel: Ja, auf jeden Fall! Manchmal ist es gut, etwas Leichteres in einer Welt mit viel Humor und einfachen Emotionen wie *Rayman* zu machen. Es wäre interessant, nach einem großen Projekt wie *King Kong* wieder etwas Einfacheres, etwa *Rayman 4*, zu machen, bei dem es vor allem um Spaß geht.

N-ZONE *Noch eine Schlussfrage: Werdet ihr eine Fortsetzung zu Beyond Good & Evil machen?*

Michel Ancel: (lacht) Es gibt keine konkreten Pläne von Ubisoft, aber ich persönlich möchte Jade und Pey'j eigentlich nicht für immer in der Hölle schmoren lassen. Die Möglichkeit einer Fortsetzung besteht auf jeden Fall.

N-ZONE *Vielen Dank!*

Spartan:

Historische Schlachtplatte:
Diese Massenkeilerei ist alles andere als spartanisch.

Total Warrior

Der erste Konsolenausflug des nun zu Sega gehörenden britischen Spieleentwicklers The Creative Assembly führt euch in eine Zeit, in der alle zeugungsfähigen Männer Waschbrettbäuche hatten und diese auch gerne zeigten. *Spartan: Total Warrior* versetzt euch in das antike Sparta, wo ihr in die Haut eines tapferen Kriegers schlüpft, der sein Volk von der Herrschaft der Römer befreien möchte und bereit ist, dafür jeden vorstellbaren Preis zu zahlen.

GESCHICHTLICH INKORREKT

Nachdem das Römische Reich bereits beinahe den kompletten europäischen Kontinent unter seine Herrschaft gebracht hat, gilt der nächste Feldzug dem letzten wichtigen unabhängigen Fleck auf der Landkarte: Sparta. Der Widerstand, den die Menschen der Übermacht des römischen Heeres entgegenbringen würden, sollte schnell gebrochen sein, um dem Kaiser Tiberius alsbald die frohe Kunde der vollständigen Unterwerfung Griechenlands und des Peloponnes zu übermitteln. Wie sich jedoch zeigt, leisten die Spartaner wesentlich mehr Gegenwehr als erwartet. Unter der Führung eines mutigen Kriegers widersetzen sich die Einwohner Spartas der Tyrannei der Römer. In *Spartan: Total Warrior* seid ihr der Held, der seine Landsleute von der Unterdrückung der Römer befreien soll. Geschichtlich bewanderte Leser werden kurz grübeln und vielleicht feststellen, dass es kein großes Auflehnen des Volkes von Sparta gab, als sich die Römer auch noch dieses Gebiet unter den Nagel rissen. Aber die Entwickler betonen ausdrücklich, sie wollen kein historisch korrektes Szenario nachbilden, sondern lediglich das Setting einfangen, um eine besondere Atmosphäre für das Gameplay zu schaffen. Spätestens wenn ihr an die Stelle im Spiel kommt, an der die Römer Medusa gefangen nehmen, um die Spartaner durch ihren Blick in steinerne Statuen zu verwandeln, sollte jedem klar sein, dass die Briten hier einen fröhlich zusammengewürfel-

BELAGERUNG Zu Beginn des Spiels erwarten euch nur kleinere Gegnergruppen.

BOGENSCHIESSEN Gegen Pfeile habt ihr schlechte Karten, setzt daher die Schützen schon vorher außer Gefecht.

DURCHEINANDER Solche Menschenansammlungen sind keine Seltenheit.

ERFRISCHEND An Schreinen kannst du Gesundheit und Zauberkraft auffüllen.

ESKORTE Die Aufträge sind sehr vielfältig, hier eskortiert ihr Personen durch das Getümmel.

ETWAS MEHR In dieser Situation bekommt ihr es schon mit mehr Gegnern zu tun.

ten Historien-/Mythologie-Mix präsentieren, bei dem in erster Linie der Spielspaß im Vordergrund steht.

KAMPFESLUST

Wer wäre nicht verärgert, wenn eines Tages plötzlich Römer im heimischen Vorgarten stünden und erklärten, Land, Haus und Gründstück wären von nun an in ihrem Besitz? Um das zu behalten, was ihm und seinen Landsleuten gehört, zieht unser Held (im Spiel nur „der Spartaner" genannt) mit Schild, Schwert und Bogen bewaffnet gegen die Besatzer in einen 14 Levels andauernden Krieg. Alles in allem perfekte Voraussetzungen für ein actionreiches Hack & Slay – vor allem, wenn man sich vorstellt, wie viele Männer ein solches römisches Heer haben konnte. Massenschlachten gehören im Spiel zur Tagesordnung. Zu Beginn des Action-Titels ist die Anzahl deiner Gegner noch überschaubar, doch wenn ihr weiter vorankommt, stehen euch auch mal bis zu 150 Feinde gegenüber, die nur eines im Sinn haben: euer Leben zu beenden. Um aus diesem Getümmel mit heiler Haut rauszukommen, müsst ihr natürlich von euren Waffen kräftig Gebrauch machen, mit Köpfchen und Geschick ist in diesen Situationen nur wenig zu holen. Neben einer Standardattacke könnt ihr blocken, eure Gegner wegstoßen oder auch von Magie Gebrauch machen. Diese Magie stellt sich als besonders hilfreich gegen gut gepanzerte oder zu viele blutgierige Gegner heraus, die ihr dann mit einem magischen Schlag schnell ins Jenseits schickt. Mit einer anderen magischen Attacke schaltet ihr alle Gegner im näheren Umkreis auf einmal aus. Trotz dieser Möglichkeiten werdet ihr die meiste Zeit im Gefecht auf den X-Knopf einhämmern und so eure Gegner reihenweise dezimieren. Allerdings sind die Widersacher sehr intelligent und agieren selbstständig. Glücklicherweise stehen euch in den meisten Kämpfen tatkräftige Verbündete zur Seite.

IST DAS ALLES?

Damit die Reise über drei Kontinente bis ins Colosseum von Rom nicht eintönig wird, wurden die Aufgaben, die ihr bis dahin zu erfüllen habt, sehr abwechslungsreich gestaltet. Einmal müsst ihr Gefangene befreien, die euch dann auf dem nächsten Reiseabschnitt begleiten, dann schlagt ihr in einem Gebiet Barbaren zurück, ein anderes Mal müsst ihr helfen, drei Brücken zu sprengen.

ÜBERMACHT In diesem Fall hilft nur noch eine radikale Methode.

MIT EINEM WISCH ... ist alles weg – und der Weg zum Ausgang fast frei.

SABOTAGE Die bösen Römer schrecken auch nicht davor zurück, eure Hütten in Brand zu stecken.

Und des Öfteren müsst ihr auf Leute aufpassen, damit diese nicht in einem Gefecht fallen. Gerade bei der Übermacht an Feinden solltet ihr euch deswegen nicht kopflos in die Meute stürzen, sondern vielmehr immer einen Weg suchen, die ganz großen Ansammlungen von Gegnern zu meiden oder schon im Vorfeld zu dezimieren. Dabei kann beispielsweise euer Bogen helfen, mit dem ihr nicht nur entfernte Ziele einzeln ausschalten, sondern auch per „Multiple Shot" mehrere Gegner auf einmal eliminieren könnt. Falls in der Umgebung andere Waffen wie Katapulte herrenlos herumstehen, könnt ihr diese ebenfalls in euren Kampf einbeziehen. Wenn ihr alle Aufgaben gemeistert und überlebt habt, solltet ihr nach etwa 20 Stunden in Rom angekommen sein und den letzten Kampf bestreiten.

TECHNISCH BEEINDRUCKEND

Das erste Anspielen des SEGA-Titels überraschte durch eine sehr gute Spielbarkeit und Technik. Selbst Spieler, die keine Freunde von klassischen Hack&Slay-Spielen sind, sollten *Spartan: Total Warrior* im Auge behalten, denn die verschiedenartigen Aufgaben innerhalb der Levels bieten jede Menge Abwechslung im sonst eher einseitigen Kriegerleben. Zudem zeigt das Spiel auf einzigartige Weise solche Massenschlachten, dass man geneigt ist, mit morbider Faszination am Ende eines Kampfes das Ergebnis der letzten fünf Minuten zu bestaunen. Wir sind gespannt, ob die Entwickler das Spiel diesbezüglich für den deutschen Markt noch einmal anpassen. Technisch glänzt der Titel vor allem durch die konstante Framerate von 60 Bildern pro Sekunde. Action-Fans sollten sich den September schon mal im Kalender anstreichen.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU

SPARTAN: TOTAL...

Genre:	Action
Hersteller:	SEGA Europe
Entwickler:	The Creative Assembly
Internet:	www.totalwarriorgame.com
Spieler:	1
Termin:	September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Römerverhauen einmal anders: **Epische Massenschlachten** vor pseudohistorischem Hintergrund

SCHÜTZENKÖNIG Mit dieser Waffe rottet ihr Gegnermassen aus.

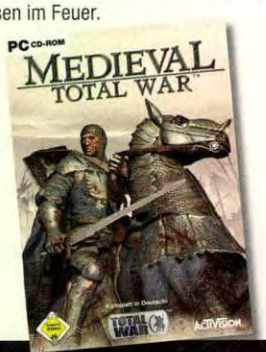
ZAUBERPOWER Magie ist ein Verbündeter bei den Kämpfen.

INFO FIRMENGESCHICHTE

The Creative Assembly

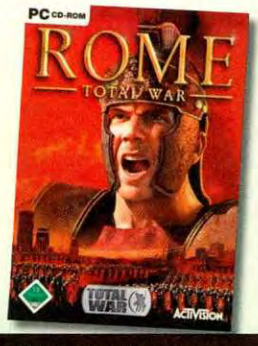
Die englischen Entwickler sind schon lange im Geschäft und haben sich bereits einige Lorbeeren verdient.

Kurz nach der Firmengründung im Jahre 1987 durch Tim Ansell produzierten die enthusiastischen Engländer zunächst Umsetzungen für Firmen wie Firebird oder Psygnosis. Kurz darauf gingen die Entwickler eine Partnerschaft mit dem Medienriesen Electronic Arts ein. Diese Zusammenarbeit förderte einige sehr gute, aber auch sehr spezielle Titel wie *Cricket World Cup 99* oder *Rugby 2001* zutage, die fast nur in Australien erfolgreich waren. Das Selbstvertrauen und Know-how stieg und so wagte The Creative Assembly einen Ausflug ins Strategie-Genre. Den Anfang machte *Shogun: Total War*, das zum einen die Geburtsstunde der *Total War*-Reihe war und zum anderen von überaus positiven Kritiken seitens der Fachpresse begleitet wurde. *Medieval: Total War* konnte die Qualität und den Erfolg von *Shogun: Total War* noch übertreffen. Den bisherigen Zenit erreichten die Entwickler aber mit *Rome: Total War*, das weltweit Wertungen im 90-Prozent-Bereich einheimsen konnte. Nach der langen PC-Loyalität kehrte The Creative Assembly nun sozusagen zu seinen Wurzeln zurück und hat mit *Spartan: Total Warrior* ein heißes Eisen im Feuer.



ERSTLINGSWERK Der erste Ausflug ins PC-Strategie-Genre ist sehr gut gelungen.

KLAPPE, DIE ZWEITE Andere Zeitepoche und besser als Shogun: Total War.



DER GIPFEL Bis jetzt das absolut beste Produkt der englischen Entwickler.

GLÜCK Mit den vier Richtungen des C-Sticks müsst ihr den Zug des Gegners vorausahnen.

STAMINA Unsere Kraftanzeige ist im roten Bereich, der Wrestler kann nicht mehr.

INTIM Wieder mit dabei: Bra&Panties-Turniere mit den vier WWE-Diven.

WWE Day of Reckoning 2

Bereits im September wird die **GameCube-exklusive Wrestling-Serie** mit zahlreichen Verbesserungen fortgeführt.

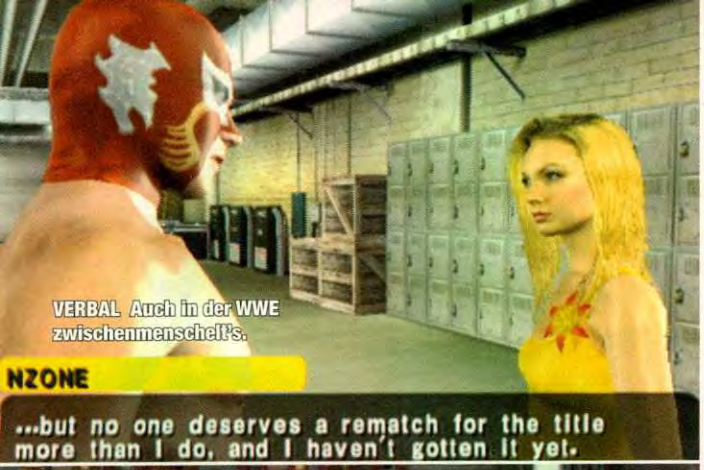
Wenn sich kahlköpfige Fleischberge im tosenden Applaus ihrer Anhänger gegenseitig das Doppelkinn weich klopfen, bleibt kein Nasenflügel trocken. In *WWE: Day of Reckoning 2* arbeitet ihr euch nicht wie im Vorgänger vom Nobody zum gefeierten Superstar empor, sondern mimt von Anfang an einen hochrangigen Wrestler, der von RAW-Manager Eric Bischoff mit einer Hiobsbotschaft konfrontiert wird. Während eines Turniers um den Schwergewichtstitel kommt es zu einer folgenschweren Fehlentscheidung. Kurzum erklärt Bischoff das Turnier für unentschieden: Die Meisterschaft muss neu ausgetragen werden. Nach dreiwöchigem Dauerdreschen soll der Sieger in einem finalen WrestleMania-Event gekürt werden. Entwickler Yuke's gibt nach dem Erfolg des Erstlings den Ring ab September erneut frei und lässt 39 Hünen in 18 Stadien einmarschieren. Darüber hinaus sollen sechs noch geheime Wrestling-Legenden die Kämpferriege bereichern.

KABINENINTRIGEN

Eric Bischoffs Bühnenabgang wird von einem Pfeifkonzert begleitet und ihr findet euch anschließend in der WWE-Umkleidekabine wieder, in der ihr zunächst die sportliche Ausrichtung eures Wrestlers festlegt. Ihr verteilt Punkte auf elf Statuskategorien wie Ausdauer, Tempo oder die Fähigkeit, auch schwere Gegner zu greifen. Außerdem wählt ihr das grobe Aussehen eures Charakters anhand vorgegebener Modelle. Wenn alle Formsachen geklärt sind, geht euer Hüne auf Lippenfühlung mit Stöckelschuhprüglerin Stacy Keibler, die im Story-Modus die Rolle eurer besseren Hälfte einnimmt. Dieser Aspekt und das intrigante Wrestling-Drumherum, das zwischen den Matches erzählt wird, verhelfen *Day of Reckoning 2* zu sehr viel Glaubwürdigkeit. Der Vorgänger musste sich die Kritik gefallen lassen, dass die Zwischensequenzen lediglich mit Text unterlegt waren, aber keine Sprachausgabe boten. Daran wird sich leider nichts ändern, vielmehr rechtfertigen sich die Entwickler mit der geringen Speicherkapazität des Datenträgers.

ROCK IM RING

In der N-ZONE 06/05 haben wir euch bereits das neue Stamina-System vorgestellt: Ob euer Wrestler einen erfolgreichen Angriff landet oder den Gegner nur marginal schwächt, hängt neuerdings von seiner körperlichen Verfassung ab. Eine Anzeige in der linken unteren Bildschirmecke signalisiert, wann ihr besser auf kräftezehrende Attacken verzichten und euren Ringrivalen stattdessen mit leichten Hieben schwächen solltet. Ist das Stamina-Meter im roten Bereich, torkelt euer Wrestler unkontrolliert im Ring umher. Diesen Moment könnt ihr künftig nutzen, um einen Gegner zu umklammern. Nachdem ihr ihn zu Boden gebracht habt, drescht ihr wie im Vorgänger durch stetiges Drücken der A-Taste auf ihn ein. Triggert euer Rivale in schnellerer Frequenz, so wird der Klammergriff gelöst. Bei einem Match gegen den Computer zeigte dieses Feature allerdings Schwächen,



VERBAL Auch in der WWE zwischenmenschelt's.

POLYPUBLIKUM Dreidimensionale Zuschauer heizen Trish mit Transparenten an.

INTRO Die Einzüge der Wrestler werden sehr pompös inszeniert.

denn man hatte hier keinen Vergleich, wie schnell der Computer hämmert. Die Entwickler haben sich die Button-Masher-Abschnitte zur Brust genommen und sie mit einem interessanten taktischen Einschlag aufpoliert: Wurdet ihr von einem Wrestler aufs Kreuz gelegt, mutmaßt ihr mittels des C-Sticks, welche der vier möglichen Aktionen euer Gegner ausführen wird – dabei drückt ihr den Stick einfach in die entsprechende Richtung. Liegt ihr richtig, wird der Klammergriff gelockert. Während der „Create-A-Superstar"-Modus beinahe unverändert übernommen wurde, hat man sowohl die Wrestler als auch das Publikum mit einer Polygonspritze behandelt. Zusätzliche Lichteffekte lassen die Stadien noch pompöser erscheinen, was vor allem während der Einmärsche zur Geltung kommt. Eine Übernahme des eigenen Wrestlers aus dem Vorgänger ist leider nicht möglich. Das wird Fans aber nicht davon abhalten, ein zweites Mal auf den Tag der Abrechnung zu warten.

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU

DAY OF RECKONING 2

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Internet:	www.thq.de
Spieler	1-4
Termin	September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Yuke's bleibt Herr des Rings und ist auf einem guten Weg, den Vorgänger zu übertreffen.

INTERVIEW MARK O'CONNEL

Mark O' Connell

„Die Fans wollen eine turbulente Story erleben!"

Wir hatten die Gelegenheit, Project Coordinator Mark O'Connell (24) ein paar Fragen zu stellen.

N-ZONE *Der „Create-A-Superstar"-Modus in Day of Reckoning zählt zu den besten Wrestler-Editoren überhaupt. Welche Neuerungen dürfen Fans im Nachfolger erwarten?*

Mark O'Connell: Die größte Verbesserung ist die erhöhte Polygon-Anzahl der gebastelten Superstars. Diese erlaubt es Spielern, noch wirklichkeitsnähere Wrestler zu gestalten, deren Realitätsgrad sogar mit echten WWE-Stars mithalten kann. Natürlich gibt es auch noch neue Kostüme, Moves und wesentlich mehr freischaltbare Geheimnisse, um Wrestler in allen Variationen zu kreieren.

N-ZONE *Day of Reckoning war im Story-Modus sehr linear aufgebaut. Wird der Spieler diesmal zwischen verschiedenen Matches wählen können?*

Mark O'Connell: Wir sind mit dem diesjährigen Story-Modus sehr zufrieden, denn es ist die erste Fortführung eines WWE-Spiels (*Day of Reckoning*) überhaupt. Es wird verschiedene Wegpunkte geben, an denen sich die Story verzweigt und der Spieler sich für einen Pfad entscheiden muss. Diese Entscheidungen beeinflussen, an welchen Matches man teilnimmt und welche Gegner man trifft. Dies alles ist in eine längere Grundstory eingebettet, und es gibt zahlreiche Gabelungen auf dem Weg zum Ziel. Deshalb sind wir schon sehr stolz auf den Story-Modus in Day of Reckoning 2.

N-ZONE *Habt ihr über einen endlosen Einzelspieler-Modus nachgedacht, in dem man immer wieder um den Sieg kämpfen kann?*

Mark O'Connell: Wir haben verschiedene Optionen in Betracht gezogen. Aber nach dem positiven Feedback, das wir auf den Story-Modus bekommen haben, war für uns klar, dass die Fans es wünschten, mit ihrem selbst erschaffenen Superstar eine spannende und turbulente Storyline zu verfolgen und die Spitzen der WWE herauszufordern. Außerdem haben wir eine Quick-Match-Variante mit Zufallsoptionen eingebaut.

N-ZONE *Und jetzt kommen wir zu letzten Frage: Viele Jungs mochten die Bra&Panties-Matches, aber sie hätten es sich gewünscht, den WWE-Diven vollständig die Kleider vom Leib zu reißen. Ihr hattet nicht zufällig diese Idee im Hinterkopf, oder?*

Mark O'Connell: <lachend> Ich bin mir sicher, dass so etwas sehr beliebt gewesen wäre, aber dann hätten es die jüngeren Fans nicht spielen können! Es gibt aber trotzdem Einiges, worauf sich Diva-Fans freuen können. Wir haben nämlich ein neues Schulmädchen-Bra&Panties-Match integriert. Und habe ich schon die höhere Polygon-Anzahl erwähnt?

N-ZONE *Vielen Dank für das aufschlussreiche Interview. Wir wünschen euch viel Erfolg für WWE: Day of Reckoning 2.*

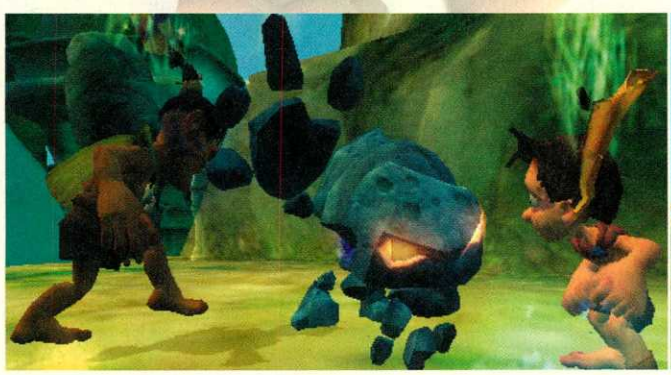
Tak Die große Juju-Jagd

Mit zweien spielt sich's besser: Warum Teil 3 die Dschungel-Saga runderneuert!

Zu jedem Topf gehört der passende Deckel: Ernie wäre ohne den schlauen Bert aufgeschmissen, Terence Hill prügelt nur mit Bud Spencer erfolgreich. Und der kleine Tak? Auch der hat mittlerweile Kontakte geknüpft und kämpft sich in seinem dritten Abenteuer mit einem muskulösen Krieger namens Lok durch den Urwald. Ähnlich wie bei den beiden Vorgängern *Tak und die Macht des Juju* und *Der Stab der Träume* handelt es sich auch bei *Die große Juju-Jagd* um einen Urwald-Hüpfer mit dem knuffigen Schamanen des Pupununu-Stammes. Erneut nutzt Tak seine magischen Fähigkeiten, um sich angriffslustige Waldbewohner von der nackten Haut zu schaffen. Den Stab der Träume hat Tak inzwischen beiseite gelegt, stattdessen hantiert der Lauskopf mit einem Kampfdegen, mit dem die Urwaldgenossen noch effizienter vom Bildschirm weichen. Mit fortschreitender Spieldauer eignet sich der gefiederte Krieger weitere Fähigkeiten an: So friert Tak Gegner ein oder beschwört Gegenstände. Außerdem hat er seine Wasserscheu abgelegt und kann neuerdings sogar in den Gewässern des Dschungels kraulen. Sein Anhängsel Lok ergänzt Tak in vielerlei Hinsicht: Mit sprichwörtlicher Hammergewalt schlägt der Dschungel-Kumpel auch größere Gegner in die Flucht. Seine Größe bedingt, dass Lok zwar etwas langsamer auf den Füßen ist als sein Kollege, dafür kann nur Lok sperrige Gegenstände transportieren und steile Felswände hinaufklettern.

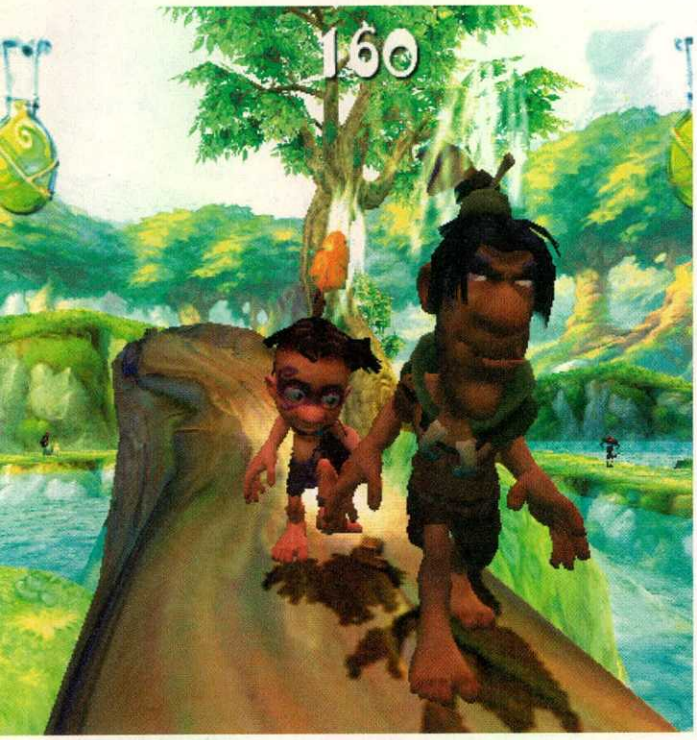
NIMM ZWEI

Seinen Trumpf spielt *Tak* allerdings erst aus, wenn sich die zwei Hauptcharaktere die Klinke in die Hand geben. Über einen Tastendruck wechselt ihr situationsbedingt zwischen den Protagonisten und macht euch die unterschiedlichen Fähigkeiten von Tak und Lok zunutze. Ein zweiter Spieler kann sich darüber hinaus in das laufende Abenteuer einklinken und im geteilten Bildschirm die jeweilige Hälfte des ungleichen



WER BIST DU DENN? Tak und Lok begegnen allerhand schrägen Typen.

HORNY Sorgt dafür, dass Tak nicht als Fleischspieß endet!



STEALTH **Barfuß sollte es Sam Fisher vielleicht auch mal probieren.**

Duos steuern. Der Clou: Der Teamaspekt macht sich auch in den Rätseln bemerkbar: Gemeinsam zündet ihr Fackeln an oder Lok nimmt Tak huckepack, um den Nackedei über Hindernisse hinwegzubugsieren. Zu den Plattformabschnitten in abwechslungsreicher Kulisse – Wüsten, Wälder und Küstenlandschaften müssen bereist werden – gesellen sich Levels, in denen ihr euch ans Steuer kurioser Urwald-Boliden klemmt und in einem Rundkurs-Rennen die gegnerischen Karren von der Piste schießt. Der Look von *Tak 3* orientiert sich an den beiden Vorgängern, die insbesondere mit ihren humoristischen Zwischensequenzen glänzten. Die Jungs von Avalanche haben es geschafft, durch bewährte Technik die gute Atmosphäre des Hüpfers beizubehalten und gleichzeitig durch sinnvolle Neuerungen die Serie zu revolutionieren. *Tak : Die große Juju-Jagd* erscheint für alle aktuellen Konsolen im Frühjahr 2006. Da laust einen schon jetzt der Schamane!

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU

TAK: DIE GROSSE JUJU...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Avalanche
Internet:	www.thq.de
Spieler	1-2
Termin	Februar 2006

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

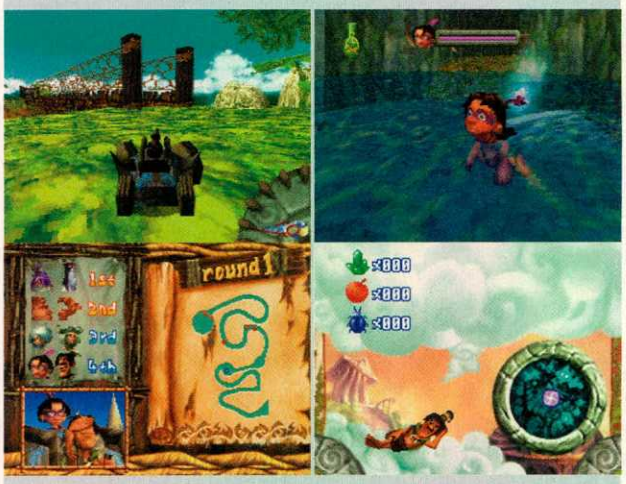
Der Urwald ist dank des neuen Kooperationsmodus heißer denn je! Der Rennspiel-Teil macht Laune.

INFO **SCHAMANEN-ZAUBER IN DER HOSENTASCHE**

Der Stylus der Träume

Tak und Lok bitte, einmal 3D, einmal klassisch!

Auch unterwegs lassen sich Tak und Lok blicken, denn Versionen für Game Boy Advance und Nintendo DS wurden angekündigt. Auch der Hosentaschen-Urwald darf von den beiden Dschungelhelden besprungen werden, wobei noch nicht klar ist, ob auch ein zweiter menschlicher Spieler zum Steuerkreuz greifen darf. Wir wünschen uns jedenfalls, dass *Tak: Die große Juju-Jagd* insbesondere auf dem Nintendo DS Gebrauch von den kabellosen Mehrspielermöglichkeiten macht. Die Grafik der GBA-Variante erinnert durch charmantes Gegnerdesign und abwechslungsreiche Abschnitte an die knuffigen Vorgänger. Hoffentlich wird der frustrierende Schwierigkeitsgrad, der *Tak 2* auf dem Game Boy Advance für jüngere Spieler zur Geduldsprobe werden ließ, deutlich heruntergeschraubt. DS-Schamanen werden mit einer polygonalen Umgebung beglückt, außerdem integrierte man einige Minispiele. Die spaßigen Autorennen wurden natürlich beibehalten. Wir lichten für euch das Blattwerk, sollten weitere Infos zu den Umsetzungen durchscheinen!



CHLOROPHYLL IM TANK **Die Rennen haben es auf den DS geschafft.**

BAUMKRONE **Taks drittes Game-Boy-Advance-Abenteuer spielt sich wie die Vorgänger. Allerdings darf nun auch Lok hopsen.**

CLIFFHANGER **Bei den Rätseln ist Teamwork gefragt.**

ZWEISAMKEIT **Das Schamanen-Duo ergänzt sich hervorragend.**

SCHÖNSPIELER Inters gefährlichste Glatze, Juan Sebastian Veron, trickst sich durch die Verteidigung.

KOPF UND KRAGEN Vielseitigere Angriffstaktiken bescheren dem Torhüter einen kurzweiligen Abend.

Schlaueres Spielerverhalten, komplexerer Karriere-Modus: Der Fußballklassiker **wird deutlich realistischer.**

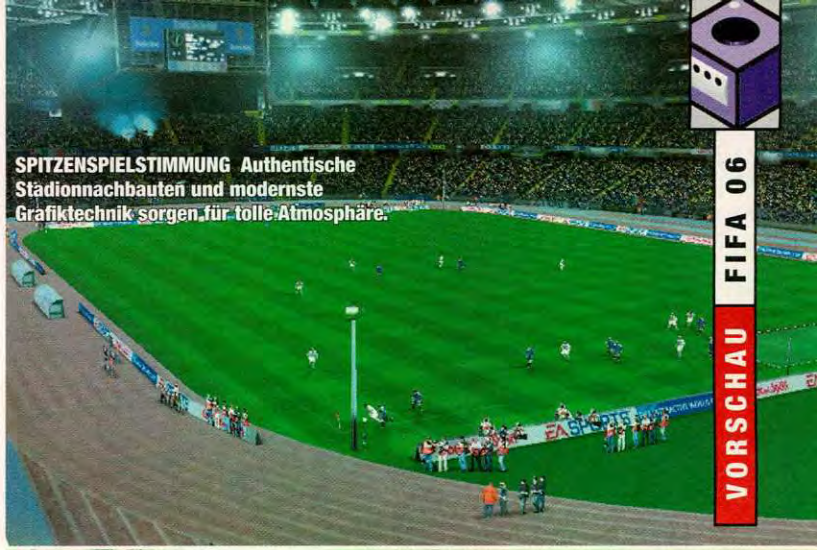
FIFA 06

Alle Jahre wieder das gleiche Spiel: Ein frisches, neckisches Feature mit einprägsamem Namen wird gesucht, um der Kundschaft klar zu machen, dass es bei Fußball-Dauerbrenner *FIFA* etwas Neues gibt. So bescherte man uns in der Vergangenheit Schlagwortperlen wie „Off the Ball" oder „First Touch", aber *FIFA 06* gibt sich ganz konzentriert sachlich. Statt verkrampft eine Pseudo-Innovation zu gebären, hat sich das Entwicklungsteam diesmal die Spielablauf-Basics vorgeknöpft: Künstliche Intelligenz und Taktik wurden gründlich überarbeitet. Zusammen mit den letztjährigen Verbesserungen bei Steuerung und Ballverhalten soll dabei eine besonders realistische Fußball-Simulation herauskommen, die höhere Ansprüche erfüllt.

VERHALTENSFORSCHUNG

Vor Ort bei EA Sports im kanadischen Vancouver gab uns Produzent Hugues Ricour erste Einblicke in die Neuerungen von *FIFA 06*. Umprogrammierte KI-Routinen sollen das Stellungsspiel der Computerkicker verbessern und deren Verhalten flexibler gestalten. Aber auch eure Intelligenz ist gefordert, denn ihr könnt während der Partie acht verschiedene Taktiken kombinieren und munter ändern. Ohne dass man in ein Menü abtauchen muss, mischt man durch Antippen des Gamepads Abseitsfalle mit Manndeckung oder würzt seine Kontertaktik mit Flügelpräferenz. Sogar die Moral der Truppe ist jetzt ein Faktor: Psychologisch wichtige Ereignisse wie ein Anschlusstor kurz vor Schluss oder die Verletzung des Teamkapitäns sollen sich auswirken, indem bestimmte Talentwerte vorübergehend erhöht bzw. gesenkt werden. Eingespielte Mannschaften haben einen Momentumvorteil in knifflichen Situationen.

Bei den Spielmodi kehrt die 15 Saisons währende Karriere zurück – gegenüber der Vorjahresversion allerdings erheblich aufgewertet. Vom Transfermarkt bis zur Werbegelder-Verwaltung erwartet euch mehr Tiefgang. Wie sicher der Arbeitsplatz ist, lässt sich an den separaten Popularitätswerten für Präsidium, Spieler und Fans ablesen. Wie tief ihr in diesen Manager-Bereich eintaucht, bleibt euch überlassen. „Du kannst 20 Sekunden oder 20 Minuten zwischen den Spielen damit verbringen", betont Produzent Hugues Ricour. Die



SPITZENSPIELSTIMMUNG Authentische Stadionnachbauten und modernste Grafiktechnik sorgen für tolle Atmosphäre.

MIT KÖPFCHEN Ein Angreifer geht in die Luft, um diese feinfühlige Flanke zu verwerten.

GUT GERDRIBBELT Die zärtliche Ballbehandlung des Kollegen erntet ehrfurchtsvolle Blicke.

INFO GBA UND DS

Unterwegs am Ball

EA Sports vergisst die kleineren Spielklassen nicht: Erstmals bricht auf dem Nintendo DS das Fußballfieber aus, auch der Game Boy Advance wird bei der nächsten FIFA-Saison berücksichtigt.

Anspielbar waren die portablen kleinen Brüder der GameCube-Version von *FIFA 06* noch nicht, aber die ersten Bilder offenbaren deutliche Unterschiede. Die 3D-Spielfiguren wirken beim DS schöner, während der GBA sichtlich die letzten grafischen Reserven mobilisieren muss. Die Designer finden auch sinnvolle Verwendung für den unteren Bildschirm: Als Riesen-Radarschirm sorgt er für mehr Übersicht im Spiel und bei Wiederholungen übernimmt man durch einfaches Antippen die Replay-Kameraführung. Alle Versionen sollen noch vor Ende dieses Jahres erscheinen.

NINTENDO DS Oben spielt sich die sehr ansehnliche 3D-Grafik ab, der untere Touchscreen wird für Zusatzanzeigen genutzt.

GAME BOY ADVANCE Immer noch die kompakteste Methode, um sich die ganze Bundesliga in die Hosentasche zu stecken.

einzelnen Partien kann man simulieren lassen oder selber ins Geschehen auf dem grünen Rasen eingreifen.

Für ungezwungene Multiplayer-Zusammenkünfte ist der neue Modus FIFA Lounge gedacht. Für bis zu acht menschliche Spieler werden die Resultate in gegeneinander ausgetragenen Partien ermittelt. Basierend auf Ergebnissen und der Stärke der verwendeten Mannschaften gibt es Bestenlisten und Statistiken.

VORSICHT, KAMERA

Schön anzusehen ist *FIFA* auch in der neuen Saison, toll ausgeleuchtete Stadien und wiedererkennbare Spielergesichter mit animierten Gesichtszügen sind schließlich eine Serienspezialität. Mit der dynamischen Kamera ist eine zusätzliche Perspektive für die Spielbetrachtung wählbar. Die soll intelligent auf den Matchverlauf reagieren, dezent zoomen und bei einem Flügellauf den Winkel leicht ändern, um die beste Übersicht für eine Flanke zu gewähren. Oder bei Weitschüssen kurzzeitig dem Ball folgen, um das ansegelnde Geschoss dramatisch in den Mittelpunkt zu rücken.

Die Steuerung wird durch ein spielberuhigendes Ballabschirm-Manöver bereichert, das anstürmende Gegner öfters mal ins Leere laufen lässt. Ersatzlos gestrichen ist dagegen die „Off the Ball"-Fernsteuerung, auch bei Ecken und Freistößen. Hier wählt man keine festgelegten Spielzüge mehr aus, sondern vertraut auf die Entfaltung der Gameplay-Dynamik. Die bei *FIFA 2005* eingeführten direkten Ballannahmen per C-Stick haben sich bewährt und bleiben beim Nachfolger erhalten. Im Herbst soll *FIFA 2006* erscheinen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

FIFA 06

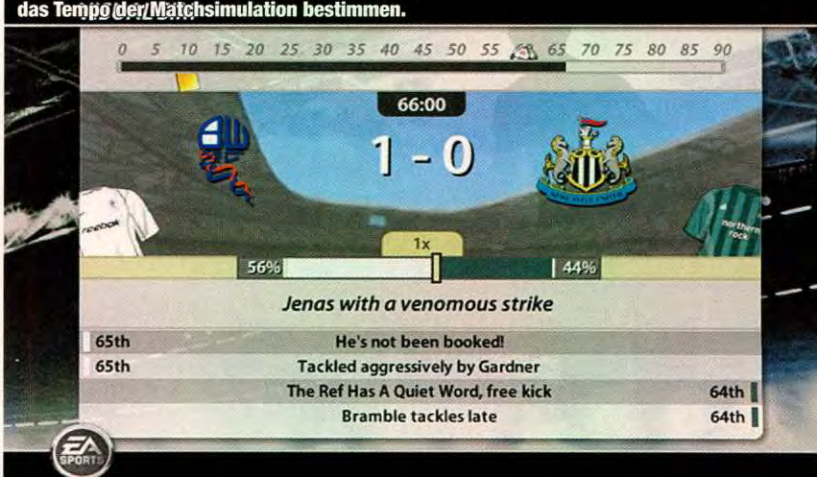
Genre:	Sport
Hersteller:	EA Sports
Entwickler:	EA Canada
Internet:	www.fifafootball.ea.com
Spieler	1-4
Termin	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Grafisch gewohnt gut, spielerisch anspruchsvoller denn je: Ein **Saison-Höhepunkt für Fußballkenner**"

ZEITARBEIT Im erweiterten Manager-Modus lässt sich das Tempo der Matchsimulation bestimmen.



Castlevania
Dawn of Sorrow

Wir schlucken eine Monatsration Knoblauch und **wagen uns ins Dracula-Nest.**

Ein Jahr ist es her, dass der japanische Austauschschüler Soma Cruz am Schrein des Weißen Pferdes in die mysteriöse Story von *Aria of Sorrow* eingebunden wurde. Wir erinnern uns: Der junge Student und seine Freundin Mina Hakuba warteten im Jahre 2035 darauf, dass der Mond die Sonne für einige Zeit verdecken würde, doch das seltene Naturschauspiel wurde von einem schlimmen Ereignis jäh unterbrochen: Der Schrein nahm die beiden wehrlosen Seelen gefangen und entsandte Soma und Mina in das verruchte Dracula-Schloss, aus dessen Gemäuern die Hochschüler nicht ohne weiteres flüchten konnten. Genau nach der Handlung des Vorgängers setzt *Dawn of Sorrow* an. Die Story dreht sich diesmal um einen Kult, der es sich zum Ziel gesetzt hat, Dracula wieder aufleben zu lassen. Um den Unheilsbringer zu erschaffen, soll die Seele von Soma Cruz benutzt werden. In der ständigen Angst, von Draculas finsteren Schergen ins Grab geschaufelt zu werden, begibt sich Soma in das Blutsauger-Gemach, das den 18-jährigen Burschen in den Trip seines Lebens involviert.

KNOBLAUCHKUR AUF REZEPT

Das 2D-Action-Adventure präsentiert sich auf dem Nintendo DS schaurig-schön wie nie zuvor: Dank herrlicher Lichteffekte und feinsten Parallax-Scrollings kommt die düstere Atmosphäre ausgezeichnet rüber. Die Verwischeffekte während der Sprünge, mit denen es Konami auf dem Game Boy Advance etwas übertrieben hatte, wurden auf ein Minimum reduziert. Außerdem wirken die gezeichneten Charaktere nun wesentlich detaillierter. Seit dem Ursprung der Reihe im Jahr 1986 auf dem MSX-System (damals noch unter dem Namen *Vampire Killer*) ist die hervorragende Musikkulisse das heimliche Highlight von *Castlevania*. Auch *Dawn of*

GOLIATH Der steinige Riese bröckelt schnell auseinander.

MAGIC SEAL Zeichnet die Linien nach, um einen Zauber anzuwenden.

AUSGEJAULT Somas Klinge durchstößt den Angreifer mühelos.

Sorrow begeistert mit einem stimmungsvollen Soundtrack, der sowohl die Textsequenzen als auch das Metzelgeschehen perfekt untermalt. Die spielerische Betonung des Spiels liegt erneut auf der flotten Side-scroll-Action. Natürlich stehen Soma Cruz wieder gewetzte Nahkampfklingen sowie ein magiezehrender Kampfstock zur Verfügung, mit denen er im ersten Abschnitt, dem Verlorenen Dorf, Zombies, Werwölfen und überdimensionalen Falken an die Gurgel geht. Die Rollenspielanleihen der Vorgänger wurden glücklicherweise beibehalten: Für jeden erfolgreichen Hieb wird euch eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten gutgeschrieben, die Somas Status mit der Zeit verbessern. Das magische Siegel lässt euch zudem mit dem Touchscreen interagieren: An bestimmten Stellen zeichnet ihr mit dem Stylus vorgegebene Linien nach, um euch so neue Zaubersprüche anzueignen. Dadurch öffnet ihr beispielsweise Türen, die sich bislang nicht passieren ließen. Um Endgegnern den Todesstoß zu verpassen, kommt dieses DS-Feature ebenfalls zum Einsatz. *Castlevania*-Veteranen freuen sich darüber hinaus auf ein Wiedersehen mit Yoko Belnades, die in *Aria of Sorrow* Draculas Auferstehung prophezeite, oder Julius, einem Spross des sagenumwobenen Belmont-Clans. Blutsauger, der September wird spannend!

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU

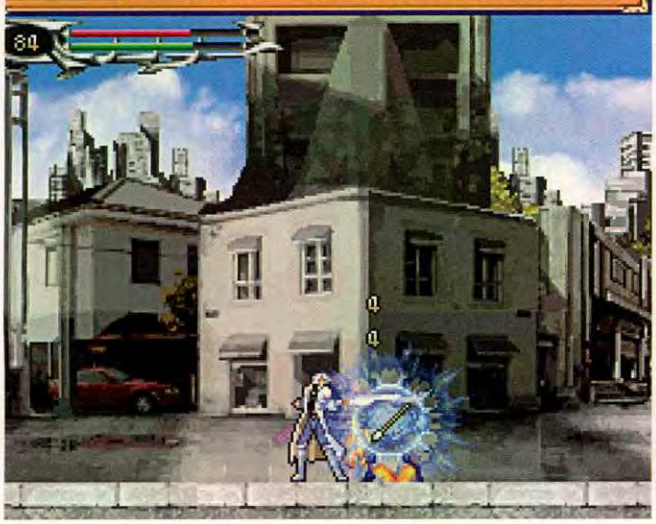
CASTLEVANIA ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Internet:	www.konami.com
Spieler: 1	Termin: September

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Der Erfolg scheint besiegelt. Das neue Castlevania ist atmosphärisch und spielt sich grandios.



HAKUBA MATATA **In der Kleinstadt Hakuba nimmt die Story ihren Lauf.**

INFO **DIE PORTABLEN VORGÄNGER**

Castlevania-Geschichte

Dem ersten *Castlevania* aus dem Jahr 1986 folgten 14 direkte Fortsetzungen. Wir stellen euch die drei Game-Boy-Advance-Teile kurz vor.

Harmony of Dissonance
Veröffentlichung: 2002
Story: Arglistige Seelen ließen Draculas böse Brut einst hervortreten und luden dem Widerständler Simon Belmont einen Fluch auf, der ihn zwei Jahre später mit schlimmen körperlichen Schmerzen konfrontierte. Der Friede nach dem Niedergang Draculas am Ende von *Castlevania II: Belmont's Revenge* (NES) währte bis 1748. In *Harmony of Dissonance* muss Simons Nachfahre Juste Belmont die Überbleibsel Draculas zugrunde richten und sucht in den Gemäuern des *Castlevania*-Schlosses seine Jugendfreundin Lydie Erlanger.

Circle of the Moon
Veröffentlichung: 2001
Story: Knapp 80 Jahre danach ist der Knoblauchverächter durch die Mithilfe der Dämonin Camilla wiederauferstanden. Nathan, ein Sohn der Graves-Familie, ist dazu berufen, der Tyrannei ein Ende zu setzen. In der japanischen Version hieß Draculas Erweckerin übrigens „Carmilla" – ein Verweis auf den gleichnamigen Vampir-Roman von Sheridan Le Fanu.

Aria of Sorrow
Veröffentlichung: 2003
Story: Um eine Sonnenfinsternis zu bestaunen, begeben sich Soma Cruz und Freundin Mina zu einem Schrein, der sie in Draculas Schloss führt. In Castlevania: *Aria of Sorrow* nimmt Soma die Seelen von besiegten Gegnern auf, um neue Waffen zu erlangen und sich neue Fähigkeiten anzueignen. Die Rollenspiel-Elemente der Vorgänger wurden beibehalten.

MULTIPLE CHOICE **Den Verlauf mancher Dialoge könnt ihr beeinflussen.**

RED FALCON? **Der wunde Punkt dieses Gegners sind die Arme.**

Meteos

Simple Spielkonzepte sorgen meist für **massig Spaß.**

Titel wie *Zoo Keeper* und das süchtig machende *Polarium* haben bewiesen, dass der DS besonders bei Geschicklichkeitsspielen sein volles Potenzial entfaltet. Mit *Meteos* steht der nächste Titel dieser Art ins Haus. Und entwickelt wurde dieser von Leuten, die sich im Genre auskennen: Q Entertainment haben auf Sonys Handheld PSP mit *Lumines* ein geniales Geschicklichkeitsspiel geschaffen, der Produzent Tetsuya Mizuguchi dagegen konnte mit *Space Channel 5* auf dem Dreamcast sein Gespür für witzige Spielkonzepte beweisen.

In *Meteos* müsst ihr auf dem Touchscreen mit dem Stylus gleichfarbige Blöcke anordnen, die von oben auf den Bildschirm plumpsen. Wenn ihr mehrere solcher Blöcke aneinander reiht, werden diese zu Raketen und schieben die darüber liegenden Blöcke aus dem Bildschirm. Wer sich dabei klug anstellt, kann auch Kettenreaktionen auslösen. Das war's auch schon! Klassiker wie *Tetris* haben ja schon hinlänglich bewiesen, dass die einfachsten Spielkonzepte meist auch die besten sind. Und das scheint voll und ganz auch auf *Meteos* zuzutreffen – besonders im Mehrspieler-Modus, der mit nur einer Cartridge zu viert gespielt werden kann. Nach Möglichkeit sollte dennoch jeder Spieler seine eigene Cartridge im DS stecken haben. Nur dann werden nämlich sämtliche Spielergebnisse gespeichert, die massig Bonusmaterial freischalten. So erhält man Zugriff auf 30 Welten, die alle verschiedene Arten von Blöcken bieten und sogar ihre eigenen Gravitationsgesetze haben, die das Gameplay beeinflussen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU

GESCHICKLICHKEIT

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Q Entertainment
Internet:	meteos.nintendods.com
Spieler	1-4
Termin	23. September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Dank genialem Mehrspieler-Modus könnte dieser Titel einer der besten Geschicklichkeitstitel werden.

HÖLLE **Auf den Planeten herrschen individuelle Gravitationsgesetze.**

EINFACH **Blöcke können vertikal und horizontal kombiniert werden.**

ZUGEMÜLLT **Man kann gelöschte Blöcke zu den Gegnern schicken.**

HILFESTELLUNG **Das Spielprinzip wird in einem Tutorial erklärt.**

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		TITEL	MONAT
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	11
2	3	StarCraft: Ghost	11
3	NEU	Harvest Moon: Another Wonderful Life	1
4	2	Need for Speed Most Wanted	2
5	4	Geist	5
6	NEU	Super Mario Strikers	1
7	7	Fire Emblem: Path of Radiance	2
8	6	Prince of Persia 3	3
9	8	Pokémon XD: Gale of Darkness	2
10	9	WWE: Day of Reckoning 2	2

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Überraschung! Die idyllische Farmerleben-Simulation *Harvest Moon: Another Wonderful Life* steigt auf Platz 3 neu ein, während *Zelda* souverän die Spitze verteidigt. Auch *Super Mario Strikers* wird sehnlichst erwartet.

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Battalion Wars* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Batman Begins* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/ Alle Netze
(inkl. VF-D2 Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
01	Battalion Wars	GC
02	Castlevania Dawn of Sorrow	DS
03	Fantastic Four: The Movie	GC
04	Fire Emblem: Path of Radience	GC
05	Geist	GC
06	Harvest Moon: Another	GC
07	Jump Superstars	DS
08	Mario Kart DS	DS
09	Marvel Nemesis	GC
10	Need for Sp	GC
11	Nintendo	DS
12	Peter	GC
	arkness	GC
		GC
	ehoc	GC
	ncess Peach	DS
	The Legend of Zelda	GC
18	The Movies	GC
19	Tom Clancy's Rainbow Six ...	GC
20	WWE: Day of Reckoning 2	GC

LESER-CHARTS (SEITE 40)

Nr.	Titel	System
1	Batman Begins	GC
2	Baten Kaitos	GC
3	Call of Duty: Finest Hour	GC
4	Donkey Kong Jungle Beat	GC
5	Donkey Konga 2	GC
6	FF: Crystal Chronicles	GC
7	Killer 7	GC
8	Mario Kart: Double Dash	GC
9	Mario Power Tennis	GC
10	Medal of Honor: European ...	GC
11	Metroid Prime	GC
12	Metroid Prime 2: Echoes	GC
13	Need for Speed Underground 2	GC
14	NFL Street 2	GC
15	Paper Mario: Die Legende ...	GC
16	Pikmin 2	GC
17	Pokémon Colosseum	GC
18	Project Rub	DS
19	Resident Evil Zero	GC
20	Resident Evil 4	GC
21	Splinter Cell Chaos Theory	GC
22	Star Fox Assault	GC
23	Star Fox Adventures	GC
24	Super Mario Smash Bros.	GC
25	Super Mario 64	DS
26	Tak 2: Der Stab der Träume	GC
27	Tales of Symphonia	GC
28	WWE: Day of Reckoning	GC
29	Wario Ware Touched!	DS
30	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 7. September 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, DS- und GBA-Spiele.

BATTALION WARS

Kriegsspiele im Comic-Stil: In über 20 Missionen steuert ihr die kleinen Soldaten aus der Third-Person-Perspektive an die Front, verteidigt Transporter und zerstört feindliche Basen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Grafisch beeindruckendes Action-Adventure, das konventionelles Gameplay mit der innovativen Technik des DS verbindet, denn durch den Stylus werden zahlreiche Extra-Attacken ausgelöst.

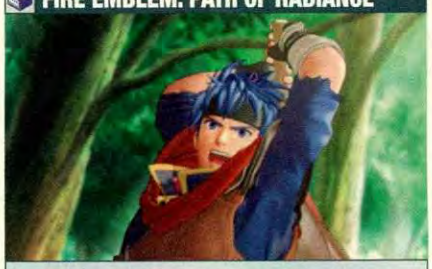
Hersteller: **Konami**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **September**

DANCING STAGE MARIO MIX

Endlich bekommt auch der GameCube sein erstes Tanzspiel. Zusammen mit Mario zieht die berühmte *Dancing Stage*-Reihe auf dem Cube ein – jede Menge Nintendo-Songs natürlich inklusive.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Oktober**

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE



Rundenbasiertes und effektvoll in Szene gesetztes Vorzeige-Strategiespiel mit vielen neuen Einheiten, die im Laufe des Abenteuers spezielle Fähigkeiten erwerben.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **RPG-Strategie**
Termin: **November**

GEIST

Spiritueller Ego-Shooter der Extraklasse: Versetzt Menschen und Tiere in Angst und Schrecken. Je panischer diese werden, desto einfacher könnt ihr als Geist ihren Körper übernehmen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Oktober**

HARVEST MOON: ANOTHER ...

...Wonderful Life richtet sich ganz besonders an Spielerinnen. Ihr steuert ein kleines Mädel, das eine florierende Farm aufbaut und sich einen von fünf Farmern für die Ehe angeln möchte.

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **September**

JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE ...

...aus Moskau. Im neuesten Bond-Abenteuer dürft ihr wieder die Rolle des coolsten Geheimagenten übernehmen. Reist nach Venedig und stehlt den Russen eine wertvolle Dechiffriermaschine.

Hersteller: **EA**
Genre: **Action**
Termin: **Winter**

JUMP SUPERSTARS

Mehrspielerspaß im Stil von *Super Smash Bros. Melee.* Mit den Manga-Charakteren Son-Goku, Monkey D. Ruffy und Naruto wird auf dem DS bald richtig geprügelt, Spezial-Attacken inklusive.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2005**

MARIO KART DS

Mario Kart DS spielt sich wie eine Mixtur aus dem *SNES*-Klassiker und Elementen aus *Mario Kart: Double Dash!!*, ergänzt um die besten Strecken aus allen drei Teilen sowie 15 neue Kurse.

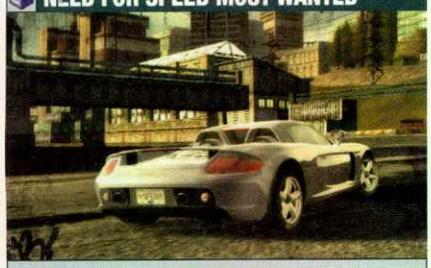
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **November**

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE ...

... Imperfects. Handfeste Keilerei im Marvel-Universum mit überzeugender Optik. Spider-Man, Ironman und Wolverine sind nur einige der zahlreichen Kämpfer, die gegeneinander antreten.

Hersteller: **EA**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **Oktober**

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Need for Speed Most Wanted überzeugt durch eine atemberaubende Optik und liefert Bleifußfetischisten eine Mischung aus illegalen Straßenrennen und atemberaubenden Verfolgungsjagden.

Hersteller: **EA**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **November**

NEW SUPER MARIO BROS.

New Super Mario Bros. bietet traditionelles 2D-Gameplay mit vielversprechenden 3D-Grafiken. Besonders interessant dürfte der Mehrspieler-Modus werden, in dem sich Mario und Luigi ein spannendes Wettrennen quer durch die Jump & Run-Welten liefern.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2005**

NINTENDOGS

Wer einmal in die Augen der virtuellen Kläffer geschaut hat, ist fasziniert. Kümmert euch um bis zu drei drollige Vierbeiner, geht mit ihnen Gassi oder nehmt an Agility-Turnieren teil.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Simulation**
Termin: **Oktober**

PETER JACKSONS'S KING KONG

Überzeugende Mischung aus Ego-Shooter und Action-Adventure. Optisch grandios, sorgen die riesigen Szenarien und neuen Kreaturen für tolles Gänsehaut-Feeling.

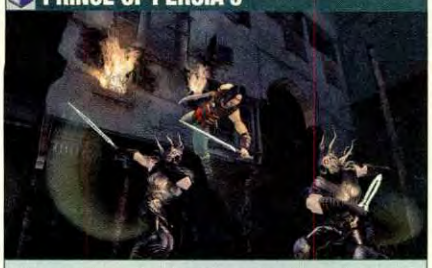
Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **4. Quartal**

POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

Nintendo versetzt euch mit dem „Sturm der Finsternis" in eine neue Dimension – Pokémon greifen mit speziellen Shadow-Attacken an. Löst ab Oktober das Rätsel um Dark Lugia!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **November**

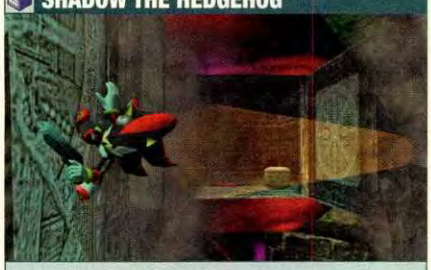
PRINCE OF PERSIA 3



Wer zu viel mit dem Sand der Zeit experimentiert, verändert die Welt. Das muss auch der Prince of Persia feststellen. Gott sei Dank stehen ihm Spezialattacken zur Verfügung.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **4. Quartal**

SHADOW THE HEDGEHOG



Erstmals rückt Sonics dunkler Gegenpart Shadow the Hedgehog ins Zentrum des Spielgeschehens, verändert mit der Chaos-Energie Raum und Zeit und feuert mit seinem Maschinengewehr.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **5. November**

SUPER MARIO STRIKERS

Achtung, hier kommt der neueste Mehrspieler-Spaß. Wenn Mario, Luigi, Peach und Bowser über den Platz fegen, wird mit Bomben geworfen oder mit Panzern geschossen – mit den Fußballregeln nimmt man es da nicht so genau.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **2005**

STARCRAFT GHOST

Ihr ballert und schleicht aus der Third-Person-Perspektive mit Heldin Nova über einen bizarren Planeten und versucht mit Waffeneinsatz oder Schleicheinlagen dem Feind zu Leibe zu rücken.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005/2006**

SUPER PRINCESS PEACH

Endlich ist es so weit: Die kleine Prinzessin Peach bekommt ihr erstes eigenes Jump & Run spendiert. Leider gibt es aktuell nur wenige Informationen, aber wir sind gespannt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2005**

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT ...

Das neue *Zelda* steht kurz vor der Fertigstellung, soll es doch im November schon so weit sein. Die Story und die Gameplay-Ideen deuten auf das beste Action-Adventure aller Zeiten hin.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **November**

THE MOVIES

Langsam wird es konkret: *The Movies* verspricht über 30 Stunden Gameplay, über 1.000 verschiedene Schauspieler und völlige Kreativität beim Dreh eures Films.

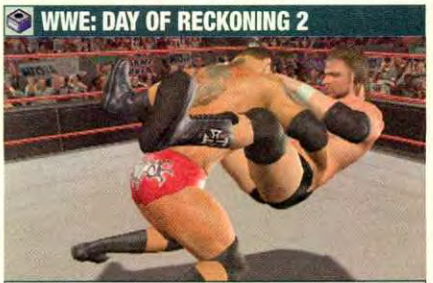
Hersteller: **Activision**
Genre: **Simulation**
Termin: **2005**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

Zum ersten Mal wird das berühmte Sondereinsatzkommando selbst angegriffen und steht damit vor einer völlig neuen Herausforderung. Taktischer Action-Shooter vom Feinsten.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **8. September**

WWE: DAY OF RECKONING 2



Auch der zweite Teil überzeugt den Spieler mit einer fantastischen grafischen Präsentation. Allerdings versprechen die Entwickler, dass das Kampfsystem noch mehr Spieltiefe erhält.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Wrestling**
Termin: **September**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Batman Begins

Genre: Action-Adventure
Wertung: 76%

Stimmungsvolle Filmumsetzung mit toller Atmosphäre, aber kleinen Mängeln.

Killer 7

Genre: Action-Adventure
Wertung: 86%

Atmosphärischer und brutaler Albtraum im Cel-Shading-Stil - ein kleines Kunstwerk.

NINTENDO DS

Bomberman DS

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 90%

Explosiver Bombenspaß für muntere und kabellose Mehrspieler-Duelle.

Splinter Cell Chaos Theory

Genre: Action- Adventure
Wertung: 74%

Sam Fisher für unterwegs – Spielerisch gelungen, abertechnisch nur mäßig.

GAME BOY ADVANCE

Batman Begins

Genre: Action-Adventure
Wertung: 73%

Kurzweiliges und cooles Handheld-Abenteuer zum neuen *Batman*-Film.

Dragonball Advanced Adventure

Genre: Beat'em Up
Wertung: 73%

Cooles *Dragonball*-Abenteuer mit viel Flair - Nicht nur für Fans spaßig.

WAS KOMMT WANN?

SEPTEMBER GAMECUBE

Harvest Moon: Another W. Life	September
Madden NFL 2006	8. September
NHL 2006	22. September
Tiger W. PGA Tour 2006	22. September
Tom C. Rainbow Six Lockdown	8. September
Ultimate Spider-Man	September
WWE Day of Reckoning 2	September

OKTOBER

Bratz Rock Angelz	Oktober
Cocoto – Fishing Master	Oktober
Dancing Stage Mario Mix	Oktober
Geist	Oktober
Marvel Nemesis: Rise of the ...	Oktober
Sonic Gems Collection	5. Oktober
Spartan: Total Warrior	7. Oktober
X-Men Legends 2	Oktober

NOVEMBER

Die Unglaublichen 2	November
Fire Emblem: Path of Radience	November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Need for Speed Most Wanted	November
Pokémon XD: Gale of Darkness	November
Shadow the Hedgehog	5. November
SpongeBob: Film ab!	November
Zelda: Twilight Princess	November

2005/2006

Battalion Wars	2005
Disney's Chicken Little	Herbst
James Bond 007: Liebesgrüße ...	Winter
Midway Arcade Treasures 3	4. Quartal
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Prince of Persia 3	4. Quartal
SSX On Tour	Winter
StarCraft Ghost	2005
Super Mario Strikers	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
The Sims 2	Herbst
The Movies	2005
Tony Hawk's American Wasteland	2005
True Crime 2	2005
Tom C. Ghost Recon A. Warfighter	4. Quartal

AUGUST GBA

Chicken Shoot 1	5. August
GBA Compilation: Asteroids/Pong/Yars Revenge	5. August
GBA Compilation: Backgammon/Chess/Draughts	5. August
GBA Compilation: Breakout/Centipede/Warlords	5. August
GBA Compilation: Lunar Landing/ Millepede/Superbreakout	5. August
Juka and the Monophonic M.	5. August
Pacman Pinball	5. August
Pacman World 2	5. August
Premier Manager 2005/2006	5. August

SEPTEMBER

Animanicas: Lights, Camera, A.	8. September
Big Mother Truckers	5. September
Care Bears	September
Cinderella: Magical Dreams	September
Driver 3	1. September
GBA Compilation: Connect 4/Perfection/Trouble	5. September
GBA Compilation: Gauntlet/Rampart	5. September
GBA Compilation: Klax/Marble Madness	5. September
GBA Compilation: Paper Boy/Rampage	5. September
GBA Compilation: Spyhunter/Supersprint	5. September
Postman Pat	5. September
Mega Man Zero 4	16. September
Shaman King: Master of Spirits	September
Street Racing Syndicate	5. September
The Nightmare before Christmas	September
Ultimate Spider-Man	September
Witch	September
World Poker Tour	September
Yu-Gi-Oh Destiny Board Traveler	September
Zooo	8. September

OKTOBER

Bratz Rock Angelz	Oktober
Digitylsh Series	Oktober
Duel Masters: Shadow of t. Code	22. Oktober
Ford Racing 3	5. Oktober
GBA Compilation: Battleships/Clue/Risk	5. Oktober
GBA Compilation: Aggravation/Scrabble Junior/Sorry	5. Oktober
Noddy	Oktober
Snoods On Vacation	5. Oktober
Pokémon Smaragd	Oktober
WWTBAM Junior Edition	5. Oktober

NOVEMBER

Alien Hominid	4. November
Cosmo & Wanda – Wenn Elfen Helfen!	
Die Anti-Welt	November
Die Unglaublichen 2	November
Fire Emblem: The Sacred Stones	November
Franklin 2	November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Land before Time	November
Need for Speed Most Wanted	November
SpongeBob: Film ab!	November
Strawberry Shortcake	November

2005/2006

Advance Guardian Heroes	2005
Donkey Kong Country 3	2005
Gunstar Super Heroes	2005
Mario Tennis	Dezember
Metal Slug	2005
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Power Rangers Space Patrol Delta	Feb. 2006
Riviera: The Promised Land	2005
Scrabble Scramble	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
The Sims 2	Herbst
Top Spin 2	2005
Winx Club	Herbst

SEPTEMBER NINTENDO DS

Animanicas: Lights, Camera, Action	15. Sept.
Advance Wars Dual Strike	30. September
Big Mother Truckers	5. September
Castlevania: Dawn of Sorrow	September
Madden NFL 2006	29. September
Meteos	23. September
Street Racing Syndicate	5. September
Ultimate Spider-Man	September
Zoo Tycoon	September

OKTOBER

Franklin	Oktober
Ford Racing 3	5. Oktober
Garfield	Oktober
Metroid Prime: Hunters	Oktober
Nintendogs	Oktober
Snoods On Vacation	5. Oktober
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Oktober

NOVEMBER

Burnout Legends	10. November
Die Unglaublichen 2	November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Harvest Moon DS	November
Kirby Canvas Curse	November
Land before Time	November
Mario Kart DS	November
Mini R/C Racing	November
Need for Speed Most Wanted	November
Sonic Rush	5. November
The Land before Time	November

2005/2006

Animal Crossing DS	2005
Black & White Creatures	2005
Boktai	2005
Bubble Bobble	2005
Bust-a-Move DS	2005
Dragon Booster	Herbst
Dragon Quest Monsters	2005
Dynasty Warriors	2005
Electroplankton	2005
Final Fantasy Crystal Chronicles	2005
Final Fantasy 3	2005
Frogger: Helmet Chaos	Herbst
Jump Superstars	Herbst
Lost in Blue	Herbst
Mario & Luigi 2	2005
Metroid Prime: Pinball	2005
MegaMan Battle Network 5	2005
Moonlight Fables	2005
Nanostray	2005
New Super Mario Bros.	2005
Pac 'n' Roll	2005
Peter Jackson's King Kong	2005
Pokémon Diamond	2005
Pokémon Pearl	2005
Prince of Persia Warrior Within	2005
Secret of Mana	2005
SBK: Snowboard Kids DS	2005
SpongeBob: Licht, Kamera, Schwamm ab!	2005
SpongeBob: Der gelbe Rächer	2005
Spyro Shadow Legacy	2005
Super Princess Peach	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	Herbst
Tetris	2005
The Sims 2	Herbst
Tonic Hawk's American Wasteland	2005
Top Spin 2	2005
Touch Golf	2005
Trauma Center: Under the Knife	2005
Vandal Hearts	2005
Viewtiful Joe DS	2005
WINX	2005
Winning Eleven	2005

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	4	Donkey Konga + Controller	8
2	2	Mario Party 6 (inkl. Mikrofon)	3
3	1	Resident Evil 4	4
4	3	Star Fox Assault	2
5	5	FIFA Street	4
6	WE	Star Wars Rogue Squadron III (PL. Choice)	4
7	6	Baten Kaitos	4
8	7	Smash Bros. Melee (PL. Choice)	33
9	10	Mario Party 5 (PL. Choice)	6
10	9	Mario Power Tennis	3

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Kingdom Hearts	2
2	3	Lego Star Wars	2
3	5	Pokémon Leaf Green – Wireless Adapter	9
4	NEU	Star Wars Episode 3 – Return of the Sith	1
5	4	Pokémon Fire Red + Wireless Adapter	9

Trommelspaß im Aufwind: *Donkey Konga* erobert die Krone zurück. *Mario Party 6* und *Resident Evil 4* haben nur knapp das Nachsehen, während auf dem GBA *Kingdom Hearts* weiter an der Spitze thront.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	2	Zelda: The Wind Waker	28
2	1	Resident Evil 4	3
3	9	Super Mario Sunshine	7
4	WE	Tales of Symphonia	4
5	4	Metroid Prime 2: Echoes	8
6	7	Metroid Prime 2	1
7	WE	Mario Party 6	2
8	WE	Baten Kaitos	2
9	8	Need for Speed Underground 2	8
10	6	Super Smash Bros. Melee	26

Die Welt ist wieder in Ordnung, denn *Zelda* hat den Lesercharts-Thron zurückerobert und *Resident Evil 4* auf Platz 2 verdrängt. Mit *Tales of Symphonia* und *Baten Kaitos* stehen auch Rollenspiele wieder hoch im Kurs.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

True Crime: Streets of L.A.
Knallhartes Action-Adventure mit riesigem Umfang.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Killer 7
Brutales Spiel oder stylisches Kunstwerk, das ist hier die Frage.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NFL Street 2
Amüsantes Straßen-Football mit vielen Spielmodi.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all …	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly …	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

XIII
Genialer Shooter mit stylischer Cel-Shading-Grafik.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im …	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next …	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II …	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

UEFA Champ. League 2004-2005
Teilt sich den Referenzthron mit FIFA Football 2005.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

Shrek 2
Detailverliebte Filmversoftung für bis zu vier Spieler

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the …	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn …	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots Vivendi	Universal	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der …	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in …	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate …	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

Mission: Impossible
Spannendes und abwechslungsreiches Agentenabenteuer.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

F-Zero GX
So definiert sich atemberaubende Geschwindigkeit auf dem GC.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Die unangefochtene Referenz für alle Wrestling-Fans.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

FF: Crystal Chronicles
Bezauberndes Rollenspiel aus der berühmten *Final Fantasy*-Serie.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Phantasy Star Online III
Umfangreiches und komplexes Karten-Strategiespiel.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

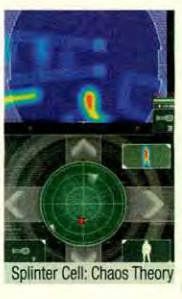
Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

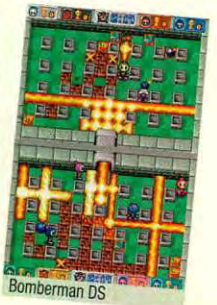
TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart ...	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene ...	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of ...	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Virtua Tennis	Atari	03/03	86%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Star Wars Episode III	Ubisoft	06/05	70%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code: Doppelte...	Nintendo	07/05	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	19%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
NfS Underground 2	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
SIMULATION			
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
SPORT			
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%


Splinter Cell: Chaos Theory


Bomberman DS

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

...freute ich über die tolle Resonanz auf die 100. Ausgabe der N-ZONE – und ist überzeugt, dass Nintendo mit dem Revolution tüchtig aufholen kann.

FABIAN SLUGA
25, LEITENDER REDAKTEUR

... muss sich von den fiesen Kollegen immer aufziehen lassen, dass er die Musik von „Wir sind Helden" gut findet. Über Geschmack lässt sich ja nicht streiten.

UDO CRNJAK
27, REDAKTEUR

... liefert sich mit Fabian heiße *Mario Tennis*-Duelle. Die Kollegen wundern sich nur über die lauten Jubelschreie und Flüche der beiden aus dem Gamelab.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

... kann derzeit nicht genug vom besten Schnelldenkerspiel seit *Tetris* kriegen: *Meteos* (DS) ist gleichermaßen hektisch wie entspannend und vor allem originell.

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

... war nach dem Eintreffen von *Dance Dance Revolution* kaum von der Tanzmatte zu bewegen und zappelt auch nach Redaktionsschluss noch fröhlich herum.

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT

... freut sich schon diebisch auf die neue Bundesliga-Saison und drückt seinen Greuther Fürthern wieder tüchtig die Daumen. Ob's hilft?

LARS KROMAT
32, LAYOUT

... genießt demnächst 14-Tage Strandurlaub bei gutem Essen an einem Ort auf diesem Planeten, der von Google-Earth noch nicht fotografiert wurde.

FLORIAN HANNICH
21, LAYOUT

... nimmt auch bald Urlaub, um mit seinen Leuten durch Europa zu düsen. Ja ja, genauso wie mit seiner Weltreise, seinem Frettchen und dem Kindergärtnerdasein.

WOJTEK PRUCHNICKI
24, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

... bunkert zur Zeit Unmengen von Schmerzmitteln, um der bevorstehenden Weisheitszahn-OP mit einem stark abwesend wirkenden Lächeln entgegenzutreten.

REDAKTIONSVERHÖR

Christoph Kraus, 20

Die N-ZONE hat einen neuen Praktikanten. Ab sofort muss Christoph News und Vorschauen schreiben und Gurken-Software testen. Nach getaner Arbeit kredenzt er den Redakteuren delikate Semmeln.

Und was machst du nach Feierabend (also zwischen zwei und fünf Uhr nachts)?

Wenn mich meine Kollegen von der Tastaturfessel befreit haben, nutze ich die redakteursfreundlichen Öffnungszeiten hiesiger Spieleläden für nächtliche Einkaufsbummel. Und erst kürzlich habe ich auf dem Weg zum Verlag einer stämmigen türkischen Dame ein originalverpacktes *NES* für nen Zehner abgeluchst, das in ihrem Kinderwagen lag. Seltsamerweise hauchte mich nach dem Öffnen eine übelriechende Zaziki-Wolke aus dem Geräteinneren an.

Was hast du eigentlich vor diesem Job angestellt?

Ich habe mein Abitur an einem Gymnasium im Main-Tauber-Kreis gemacht, in dem jegliche Form von Unterhaltungselektronik verboten war. Das machte die Lernatmosphäre zwar nicht unbedingt besser, dafür wurde ab sofort unter der Schulbank gesimst und auf dem Klo gedaddelt. Zum Abschluss haben wir uns dann aber gerächt, indem wir die Eingangstüre eingemauert haben.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

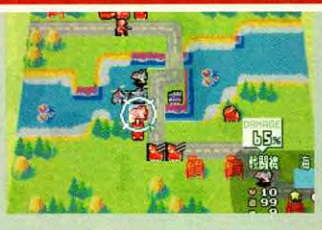
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO-CENTER TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

Die japanische Version von *Advance Wars: Dual Strike* hat sich zum Appell eingefunden und die Tauglichkeitsprüfung bestanden. Wie in den Vorgängern mimt ihr den Kriegsführer, der seinen Einheiten Marsch- und Angriffsbefehle erteilt, wobei diesmal sogar der Stylus verwendet werden darf. Alles zum strategischen Überhammer im

TEST AB SEITE 64

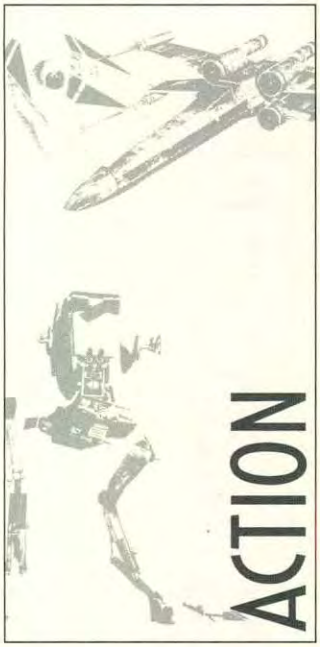


Hersteller: Nintendo
Termin: 30. September **Preis:** –

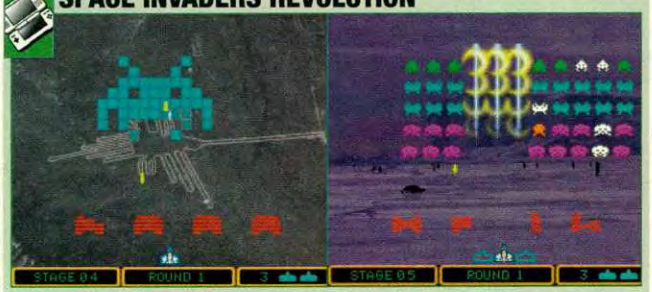
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	80%	90%	89%

ACTION



SPACE INVADERS REVOLUTION



Die Alieninvasion jetzt auch auf dem DS – über 20 Jahre nach dem Erfolg der berühmten Spielautomaten überfallen die Außerirdischen nun auch den DS. Neben dem klassischen Spielhallen-Modus ohne Extra und Hintergrundgrafik haben die Entwickler einen New-Age-Modus spendiert. Dort greifen die Aliens an zahlreichen Orten rund um den Erdball an und ihr könnt spezielle Extrawaffen benutzen. Schwache Technik, minimale Touchscreen-Ausnutzung und kurzweiliger Spielspaß.

TEST AUF SEITE 54

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
26%	51%	–%	62%

FANTASTIC FOUR

Vier Superhelden für ein Halleluja: Eine mutierte Gruppe von Wissenschaftlern kloppt sich auf dem Game Boy Advance durch die Locations der Filmvorlage. Vor allem Fans des Films werden ihre Freude haben.

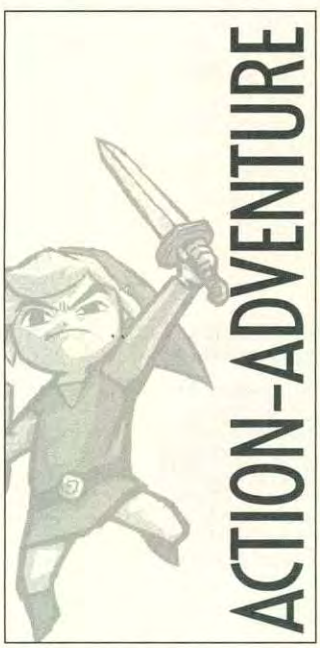
TEST AB SEITE 56

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	69%	– %	66%

ACTION-ADVENTURE



FANTASTIC FOUR

Superheldenversoftung, die Fünfundvierzigste: Vier Wissenschaftler verwandeln sich durch eine kosmische Wolke in übermenschliche Wesen: Das Ding, Die menschliche Fackel, Die Unsichtbare und Mr. Fantastic. Mit ihren fantastischen Fähigkeiten stellen sich die Fantastic Four Superschurken wie Mole-Man entgegen. Kleine Rollenspielelemente schaffen Abwechslung und die Kombination der Superhelden-Fähigkeiten bringt eine taktische Note.

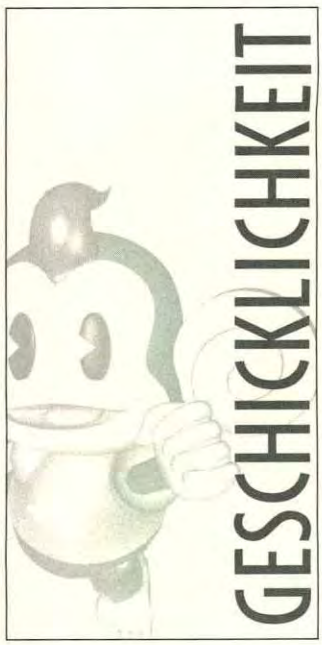
TEST AB SEITE 46

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
67%	73%	67%	65%

GESCHICKLICHKEIT



= GameCube = Game Boy Advance = Nintendo DS

MC GROOVZ DANCECRAZE

Das erste offizielle Tanzspiel für den GameCube. Leider weicht die Freude schnell purer Ernüchterung. Die Songauswahl kann mit einigen bekannten Songs durchaus noch gefallen, aber leider passen die Tanzschritte nicht zum Takt der Musik – absolute Disqualifikation. Da stört auch die alternative Präsentation mit psychedelischen Diskoeffekten nicht mehr. Als zweite Tanzmatte für *Dance Dance Revolution with Mario* aber durchaus sehr gut geeignet.

TEST AB SEITE 50

Hersteller: NBG
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
09%	61%	40%	34%

DANCE DANCE REVOLUTION WITH MARIO

Fitness-Fans aufgepasst – Mario geht unter die Tanzbären und bringt die berühmte *Dance Dance Revolution* - Serie endlich auf den GameCube. Steppt zu lustigen Tracks wie dem *Mario Bros. 3*-Titelsong oder *Dr. Mario*-Melodien über die Tanzmatte, während im Hintergrund Shuy Guys als Background-Tänzer agieren. Der Story-Modus überrascht mit tollen Ideen und jeder Menge freischaltbarer Tracks – besonders zu zweit der absolute Partyspaß.

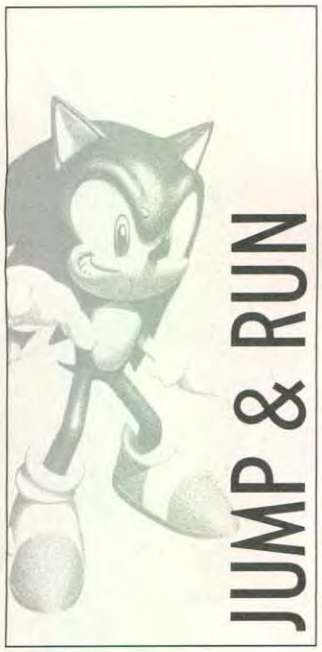
TEST AB SEITE 62

Hersteller: Nintendo
Termin: Oktober **Preis:** –

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
62%	82%	85%	84%

JUMP & RUN



2 IN 1 ASTERIX

Beim Teutates: Atari bringt gleich drei Spiele mit dem Gallier-Duo in die Läden. Im schwächsten Glied der Sammlung, *Asterix & Obelix XXL*, kloppt ihr in sechs 3D-Welten massenweise Römer aus ihrer Rüstung. *Asterix & Kleopatra* lässt euch die Handlung des gleichnamigen Films in *Final Fight*-Manier nachspielen, während *Asterix & Obelix* 1:1 vom SNES übernommen wurde. Vor allem die abwechslungsreichen Abschnitte und den exzellenten Comic-Look dieses Titels sollten sich Fans nicht entgehen lassen.

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 35,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	71%	–%	72%

MADAGASCAR

Zebra Marty und seine Freunde aus dem New Yorker Zoo haben es satt – sie wollen in die Wildnis, um Abenteuer zu erleben. Witziges Jump & Run rund um ein Zebra, ein Nilpferd, eine Giraffe und einen Löwen.

TEST AUF SEITE 57

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	72%	67%	68%

MADAGASCAR

Und noch einmal *Madgascar*! Pünktlich zum Kinofilm treibt das tierische Quartett auch auf dem DS sein Unwesen. Ein kunterbuntes Jump & Run, das von den verschiedenen Fähigkeiten der Helden und dem Humor lebt.

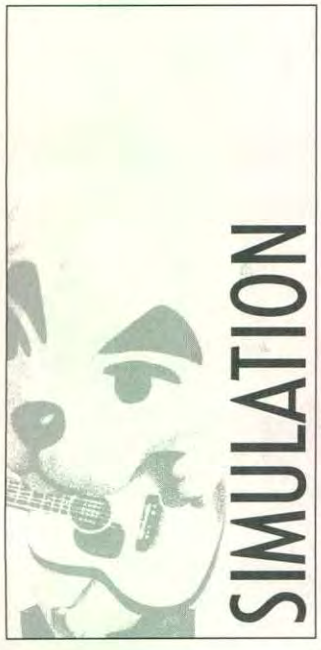
TEST AB SEITE 52

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 49,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	74%	67%	68%

SIMULATION



RAPALA PRO FISHING

Ihr wolltet schon immer mal in der U-Bahn die Angel auswerfen? Mit *Rapala Pro Fishing* ist das nun möglich. In fünf unterschiedlichen Szenarien – angefangen beim Lake Castaic in Kalifornien über den Lake Okeechobee in Florida bin hin zum Sacramento River – dürft ihr nach fetten Fischen angeln. Die meisten wollen allerdings erst im Turnier-Modus freigespielt werden. Dank Rapala-Lizenz gibt es auch verschiedene Originalköder. Ein beruhigendes Spiel, das vermutlich nur Angler ansprechen dürfte, allen anderen wird es viel zu schnell langweilig.

Hersteller: Zoo Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
45%	26%	– %	47%

Fantastic Four

Vier mutierte Wissenschaftler stürmen den GameCube
– eine heldenhafte Filmumsetzung?

LEUCHTENDE AUGEN
Aber nicht mehr lange, dank dem Ding!

Superhelden sind wieder stark im Kommen: Spider-Man, Catwoman, Batman, X-Men und Hulk – es mangelt nicht an Weltrettern mit fantastischen Kräften und ultracoolen Outfits.

„Aber wie wird man eigentlich Superheld", werden sich Jugendliche ohne klares Berufsziel vielleicht fragen? Tja, leider meist nur durch ein Missgeschick, wenn wir den zahlreichen Comics und Filmen Glauben schenken dürfen, denn eine Ausbildung zum Helden gibt es bis heute noch nicht. Die einen werden von einer Spinne gebissen, andere haben sich eine Atomexplosion aus direkter Nähe gegeben und wiederum andere sind durch genetische Schönheitsexperimente mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet. Bei den Fantastic Four hat ein „kleiner" Unfall bemerkenswerte Folgen: Eine kosmische Wolke zerlegt nicht nur eine sündhaft teure Raumstation in ihre Einzelteile, sondern verleiht auch vier harmlosen Wissenschaftlern diverse Superkräfte und schafft dadurch das dynamischste Superheldenquartett des Marvel-Universums. Pünktlich zum Kinostart dieses Action-Spektakels bringt uns Activision die Umsetzung der Fantastic Four für Nintendos kleinen Würfel.

MANEGE FREI FÜR SUPERAKROBATEN

Ihr erwacht in einem Sanatorium, eure letzte Erinnerung ist nur noch schemenhaft: die explodierende Raumstation. Schnell stellt ihr fest, dass etwas nicht stimmt, denn die Sicherheitsroboter der Einrichtung schützen euch nicht, sondern rücken euch mit Lasersalven zu Leibe. Aber was ist das? Ihr könnt euch beliebig dehnen und strecken, fast wie ein Gummimensch! Anfangs irritiert, gewöhnt ihr euch rasch an diesen Zustand, erleichtert es doch die Vernichtung der Gegner ungemein, denn einfach mal eine lange Faust gemacht und schon ist Ruhe im Karton. Schnell stellt ihr fest, dass auch eure Kollegen nicht ohne gravierende Folgeschäden davongekommen sind. Aus ihnen sind das Ding, die Unsichtbare und die menschliche Fackel geworden. So zieht das Team mit Flammen, überdimensionalen Kräften, einem elastischen Körper und der Fähigkeit, unsichtbar zu werden, in den Kampf.

ZERSTÖRUNGSORGIE

Durch große Kraft entsteht große Verantwortung – so auch in *Fantastic Four*, denn insgesamt acht Superschurken, von Victor von Doom, Mole Man und Diablo über den Dragon Man bis hin zum Puppet Master, haben nichts Besseres zu tun, als die Welt zu bedrohen. Als macht sich das im wahrsten Sinne des Wortes schlagkräftige Quartett auf, den Schurken das Handwerk zu legen. Ihr startet in Brooklyn, besucht später Aztekentempel, schlagt euch durch die Kanalisation und stellt euch jederzeit den wahnsinnigen Superschurken und ihren Helfern in den Weg. Überdimensionale Spinnen, gepanzerte Mechroboter, Raptoren, Mumien und Eingeborene – es gibt es eine kunterbunte Palette an Geg-

FINISHING MOVES ...
sind bei Endgegnern sehr effektiv.

GEMEINSAM STARK? Hier ist das Zusammenspiel aller vier Superhelden gefragt.

INFO SUPERHELDEN UNTER SICH

Fantastic Four

Von Kraftfeldern und dehnbaren Gliedmaßen

Die einzelnen Helden des Quartetts könnten unterschiedlicher nicht sein. Damit ihr auch wisst, mit wem ihr es zu tun habt, liefern wir euch einen kleinen Überblick über die ehemaligen Wissenschaftler und ihre phänomenalen neuen Superkräfte.

Mr. Fantastic

Richtiger Name: Reed Richards
Größe: 1,85 m
Gewicht: 82 kg
Augen: Braun
Haare: Braun mit grauen Schläfen
Beruf: Wissenschaftler und Anführer der Truppe
Fähigkeiten: Hohe Intelligenz, dehnbarer Körper

Richards Reeds ist eigentlich Mathematiker und träumte sein Leben lang von einer Mission ins All. Nach seiner Verwandlung wird er zum Anführer der Fantastic Four.

Die Unsichtbare

Richtiger Name: Susan Storm Richards
Größe: 1,67 m
Gewicht: 54 kg
Augen: Blau
Haare: Blond
Beruf: Genforscherin und Männerschwarm
Fähigkeiten: Macht sich und andere unsichtbar und erzeugt Kraftfelder.

Susan Storm Richards ist die ehemalige Leiterin von Dooms Forschungsabteilung des Institutes für Wissenschaft und war einige Zeit lang mit ihrem Kollegen Reed Richards liiert.

Die menschliche Fackel

Richtiger Name: Jonathan Storm
Größe: 1,77 m
Gewicht: 77 kg
Augen: Blau
Haare: Blond
Beruf: Pilot, Extremsportler und Draufgänger
Fähigkeiten: Entflammbarer Körper, kann Feuerbälle werfen

Ein sehr extremer, aber auch humorvoller Mensch, der stets ein Leben am Limit zwischen Spaß und Leichtsinn lebte. Außerdem ist er der Bruder von Susan Storm Richards.

Das Ding

Richtiger Name: Benjamin Jacob Grimm
Größe: 1,82 m
Gewicht: 227 kg
Augen: Blau
Haare: Braun
Beruf: Kopilot und Footballspieler
Fähigkeiten: Übermenschliche Kraft und Ausdauer, ist fast unbezwingbar

Stammt aus der sozialen Unterschicht von New York, gelangte aber durch ein Football-Stipendium an die Universität. Dort entstand auch die Freundschaft zu Reed Richards.

WIRKUNGSVOLL Die Unsichtbare bekämpft Riesenspinnen mit Energiestrahlen.

nern. Dabei seid ihr mal auf euch alleine gestellt und gebt den Fieslingen Saures, dann tretet ihr wieder als Duo an oder bekämpft diverse Endgegner auch mit allen Helden gleichzeitig. Ein geschickter Wechsel zwischen den Charakteren ist dabei oftmals mehr als klug. So kann die Unsichtbare mit ihren Kräften Gegner einfrieren, während das Ding anschließend kräftig zuschlägt. Aber nicht nur bei den Oberfieslingen, auch im täglichen Geprügel sollten sich die Helden gegenseitig helfen.

So kann beispielsweise die Unsichtbare ihre Freunde durch einen Schutzschild schützen und ermöglicht dadurch das Passieren von Laserbarrieren. Die speziellen Fähigkeiten der vier sind dabei oft gefragt: Die lebende Fackel schweißt Wasserrohre zusammen, Mr. Fantastic überbrückt mit seinem elastischen Körper tiefe Schluchten und das Ding verstopft mit Geröll feindliche Tunnelsysteme. Diese kleinen Rätsel und Spezialaufgaben lockern das sonst geradlinige Gameplay etwas auf, bringen aber langfristig zu wenig Abwechslung.

Um etwas Pepp in das wilde Gerangel zu bringen, haben die Entwickler kleine Rollenspiel-Elemente integriert. Von Zeit zu Zeit erhaltet ihr für jeden Charakter individuelle neue Special Moves, die zusätzlich in je drei Ausbaustufen verfügbar sind. Abhängig von euren Fähigkeiten als Straßenkämpfer erhaltet ihr für gelungene Schlagkombinationen oder spezielle Aufgaben Bonuspunkte, die jederzeit in eure Fähigkeiten investiert werden können. Optische Unterschiede seht ihr bei den stärkeren Attacken zwar nicht, aber sie richten einen wesentlich größeren Schaden an. Die Spezialangriffe stehen euch allerdings

EFFEKTVOLL Die Super-Spec
Moves sehen richtig klasse a

nicht immer zur Verfügung, hierfür braucht ihr kosmische Kräfte. Gott sei Dank hinterlassen die Fieslinge genug Energie, um mit den Superkräften richtig auszuteilen. Wem das nicht schlagkräftig genug ist, der aktiviert die Super-Moves – damit schafft die Unsichtbare noch stärkere Kraftfelder und Mr. Fantastic rollt als menschliches Rad über Gegner hinweg – effektvolle Inszenierung inklusive.

WO BLEIBT DIE STIMMUNG?

Obwohl die Fähigkeiten des Gespanns gut umgesetzt sind und auch die Schauplätze des Films ihren Weg in das Spiel gefunden haben, kommt keine richtige Atmosphäre auf. Dies mag zum einen an der eher schlichten Präsentation liegen, zum anderen an den kleinen Zwischensequenzen, die oftmals den Spielfluss unterbrechen, aber auch an aufgesetzten Spiel-Elementen und lieblos aneinander gereihten Szenarien. Während des gesamten Spiels hatte ich den Eindruck, die Entwickler hätten versucht, dem Spiel eine gewisse Tiefe zu verleihen und die Stimmung des Films einzufangen, was aber leider nie gelingt. Die miserable Kameraführung zerrt dabei zusätzlich an den Nerven und bringt euch in so manche missliche Situation, in der ihr komplett den Überblick verliert. Auch in puncto Geradlinigkeit treibt das Spiel seltsame Blüten, denn die mangelnde Bewegungsfreiheit, starre Abläufe und häufige Logikfehler mindern den Spielspaß weiter. Die Geradlinigkeit führt so weit, dass euer Charakter neben einem Fahrstuhl steht, die passende Stelle farblich markiert ist und der zu drückende Button auch noch angegeben ist – ein wenig Denkarbeit darf doch wohl noch erwartet werden, oder? Richtig Spaß machen die vier Superhelden jedoch im Zweispieler-Kooperations-Modus. *Fantastic Four* ist ein solides Beat 'em Up mit überflüssigen Rollenspiel-Elementen, das aufgrund der lieblosen Präsentation und des eintönigen Spielprinzips jedoch in erster Linie Kinofans ansprechen dürfte.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK FANTASTIC FOUR

Duell der Superhelden

Wer rettet die Welt eindrucksvoller? Spider-Man oder das dynamische Heldenquartett? Hier ist die Antwort.

FANTASTIC FOUR

SPIDER-MAN 2

FANTASTIC FOUR

UMFANG ★★★½☆

Spielumgebung: Den Schauplätzen im Spiel nachempfunden – durchaus abwechslungsreich.
Story: Vier Wissenschaftler geraten in eine kosmische Wolke, die ihnen unglaubliche Superkräfte verleiht. Fortan kämpfen sie gegen das Böse der Welt in Form von 8 finsteren Superschurken.
Langzeitmotivation: Wer das Spiel einmal gesehen hat, wird kaum Gründe finden, die Missionen noch ein zweites Mal anzuspielen – mit Ausnahme des Zweispieler-Modus.

GAMEPLAY ★★★☆☆

Kampfsystem: Recht abwechslungsreich, da für jeden Charakter unzählige Special Moves und Aufwertungen verfügbar sind, die später dazugekauft werden können.
Steuerung: Durch die zahlreichen Kombinationen anfangs nicht einfach, später funktioniert es aber gut.
Spielkonzept: Neben dem klassischen Beat-'em-Up-Prinzip werden kaum Rätsel und Abwechslung geboten.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Kleine Ruckler, starre Animationen und wenig lebhafte Details schaffen kaum Atmosphäre. Insgesamt schwache Texturen.
Sound: Zeitweise wirken die Stücke etwas unpassend: Wenn das größte Gemetzel mit ruhiger Musik unterlegt wird, ist das recht gewagt.
Sprachausgabe: Qualitativ zwar nicht überragend, aber dafür kommen die originalen deutschen Synchronsprecher zum Einsatz.

MOTIVATIONSKURVE

1 Das Intro führt wunderbar in die Welt der Superhelden ein.

2 Die einzelnen Fähigkeiten sind faszinierend und machen Laune.

3 Das immer gleiche Spielprinzip kann langfristig nicht fesseln.

4 Nur zu zweit kann das Spiel immer wieder erneut begeistern.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

SPIDER-MAN 2

UMFANG ★★★★½

Spielumgebung: Originalgetreue Nachbildung des weltberühmten New Yorker Stadtteils Manhattan.
Story: Der Wissenschaftler Dr. Octavius wird bei einem Experiment Opfer seiner Erfindung und verliert die Macht über seinen Körper und Geist. Spider-Man muss den Hybriden stoppen.
Langzeitmotivation: Dank 150 Challenges, 300 versteckter Items und der Nebenmissionen, die man immer wieder spielen kann, auch langfristig sehr motivierend.

GAMEPLAY ★★★★☆

Kampfsystem: Ein Angriff, der mit drei anderen Aktionen (Sprung, Ausweichen, Netz) kombiniert werden kann. Weitere Moves können später sogar zusätzlich gekauft werden.
Steuerung: Anfangs etwas komplex, nach kurzer Eingewöhnungszeit aber durchaus spaßig.
Spielkonzept: Die Anleihen von der *GTA*-Serie sind nicht zu übersehen. Gerade deswegen überaus kurzweilig.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Das virtuelle Manhattan ist groß, belebt und ruckelfrei. Dafür sehen Passanten, Autos und Texturen arg detailarm und etwas lieblos aus.
Sound: Filmartiger Soundtrack, der meist zurückhaltend, aber durchaus passend ist. Die Soundeffekte passen zur guten Soundkulisse.
Sprachausgabe: Die deutsche Fassung ist gut gelungen. Die originale Fassung kann leider nicht angewählt werden. Qualitativ sehr gut und stimmungsvoll.

MOTIVATIONSKURVE

1 Gute Einführung in das Spiel durch ein humorvolles Tutorial.

2 Man hat die Steuerung verinnerlicht und erkundet gespannt die Stadt.

3 Das Ende rückt näher und eine kleine Flaute macht sich breit.

4 Viele Challenges und versteckte Items motivieren langfristig.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Keine Frage, die Fantastic Four haben gegen Spider-Man kaum eine Chance. Vor allem spielerisch kann der Spinnenmensch durch wesentlich mehr Abwechslung überzeugen und entscheidet das Duell der Superhelden klar für sich.

MEIN FAZIT OK

Sascha Dowidat
ist nicht Feuer und Flamme.

Ich bin verärgert. Warum gibt man so viel Geld für eine Lizenz aus und schustert dann so ein liebloses Spiel zusammen? Mit den verschiedenen Charakteren, Superschurken und zahlreichen Szenarien wäre genug Potenzial für eine gelungene Versoftung vorhanden gewesen. So bleibt der Spielspaß häufig auf der Strecke.

MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak
haut kräftig auf den Putz.

Als alter Kinogänger bin ich ein Fan von Filmumsetzungen. So auch bei den *Fantastic Four*. Das Flair des Kinofilms und die Fähigkeiten der Superhelden sind absolut gelungen und können kurzzeitig begeisten. Auf Dauer mangelt es aber an Abwechslung und die schlechte Kamera zerrt an den Nerven.

TEST FANTASTIC FOUR

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	7 Studios
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.activision.de**

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

- ⊕ Tolle Superhelden-Kräfte
- ⊕ Leichte Rollenspiel-Elemente
- ⊖ Schlechte Kameraführung
- ⊖ Geradliniges und eintöniges Spielprinzip

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Gute Steuerung, die allerdings aufgrund der Kombinationen ein paar Minuten Einarbeitung erfordert.

STEUERUNG 80%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
67%	73%	67%	65%

Etwas **lieblose Superhelden-Versoftung** mit tollen Helden, aber zahlreichen Schwächen.

CHAOS Sich auf acht Pfeile zu konzentrieren, ist fast unmöglich.

MC GROOVZ danceCRAZE

Ihr habt kein Rhythmusgefühl? **Dieses Spiel auch nicht!**

Eigentlich müsste man laut „Hurra!" schreien, bringt MadCatz doch das erste offizielle Tanzspiel für den kleinen Würfel. Also keine Müdigkeit vortäuschen, die mitgelieferte Tanzmatte an den GameCube anschließen und schon kann es losgehen. Ihr entscheidet euch für eines von über 30 Musikstücken, wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden und schon kann der coole Tanzspaß beginnen. Spaß? Vielleicht sollte ich lieber Elend sagen, denn was den Spieler erwartet, ruft zuerst ungläubiges Staunen und dann fassungsloses Entsetzen hervor. Das aus Tanzspielen bekannte Prinzip – Pfeile laufen über den Bildschirm und müssen mit einem Tanzschritt in die entsprechende Richtung auf der Tanzmatte aktiviert werden – wurde beibehalten. Warum aber die Pfeile nicht wie bei Konamis *Dancing Stage*-Reihe nebeneinander platziert sind, sondern auf dem Bild rechts, links, oben und unten Platz finden, ist uns ein Rätsel. Wie bitte soll ich mich denn auf vier Pfeile gleichzeitig konzentrieren? Hab ich Fähigkeiten eines Chamäleons? Wer die höheren Schwierigkeitsgrade wählt, darf dann sogar zu acht Pfeilen tanzen. Das ist sicherlich eine kleine Innovation, überfordert normalsterbliche Zweibeiner mit durchschnittlich ausgebildetem Koordinationsvermögen jedoch völlig. Aber wir sind ja gnädig und sehen über diese fragliche Neuerung und die miese Präsentation, die ein wenig psychedelisch angehaucht ist, locker hinweg.

RHYTHMISCHER FEHLTRITT

Für die Tatsache, dass die Pfeile nicht dem Rhythmus des

LIEBLOS Im Unterschied zu Dance Dance Revolution with Mario wirken die Hintergründe trist.

PAARTANZ Zu zweit ist es etwas lustiger.

Liedes angepasst sind und wirken, als hätte man einen Affen wild auf der Tanzmatte hüpfen lassen und dieses Muster aufgezeichnet, gibt es jedoch keine Entschuldigung mehr. Denn es macht doch die Faszination eines Tanzspiels aus, genau im Takt der Musik eine möglichst brillante Tanzdarbietung abzuliefern. Die Musikauswahl ist zwar halbwegs gelungen, angefangen von Rap-Songs des Prinzen von Bel Air über Partykracher wie „Walking on Sunshine" bis hin zu etlichen Dancesongs wird einiges geboten. Leider sind die meisten Lieder mit einer Spieldauer von über sechs Minuten viel zu lang, um für kurzweiligen Tanzspaß zu sorgen. Wer möchte, kann sich in weiteren Spielmodi wie dem Workout-Modus ansehen, wie viele Kalorien er verbraucht hat, oder im Zweispieler-Modus gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Dann macht die Hopserei für kurze Zeit sogar ein wenig Freude. Wie ein gelungenes Tanzspiel aussieht, zeigen Konami und Nintendo mit Dance Dance Revolution with Mario. Wer bis zum offiziellen Erscheinen der kunterbunten Hopserei nicht warten kann und öfters Partys schmeißt, sollte einen kurzen Blick auf *MC GROOVZ danceCRAZE* werfen.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT SCHWACH

Sascha Dowidat hat Knoten in den Beinen.

Ich hatte so gehofft, dass es endlich auch auf dem GameCube ein gelungenes Tanzspiel gibt. Dass die Präsentation nicht perfekt ist, wäre noch zu verschmerzen, aber wenn an grundlegenden Dingen wie der Anpassung der Tanzschritte an die Musik gespart wird, macht es eben kaum Freude. Wer ab und zu mehrere Freunde zu Besuch hat, kann mit diesem Titel sicherlich kurzzeitig für Spaß in geselliger Runde sorgen. Früher oder später überwiegt aber der Ärger über die grundsätzlichen Fehler im Spielkonzept.

TEST

MC GROOVZ DANCECRAZE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	NBG
Entwickler:	Madcatz
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.madcatz.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Erste Tanzmatte für den GameCube
- ⊖ Lieder sind häufig zu lang
- ⊖ Schlechte technische Präsentation
- ⊖ Schritte passen nicht zum Rhythmus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Die Steuerung per Tanzmatte funktioniert tadellos und ist auch für Einsteiger leicht zu erlernen.

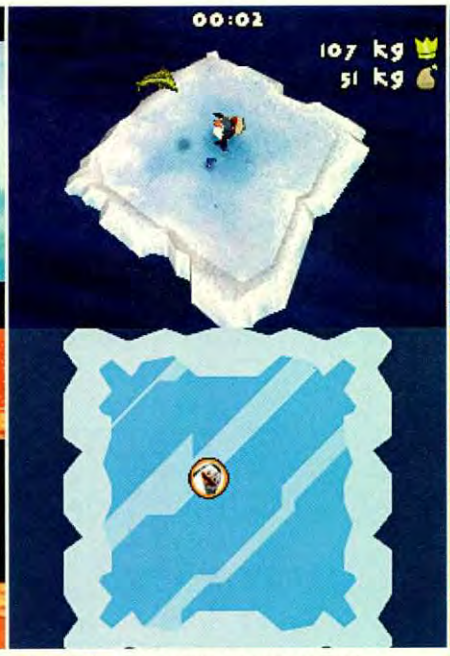
STEUERUNG **80%**

MULTIPLAYER

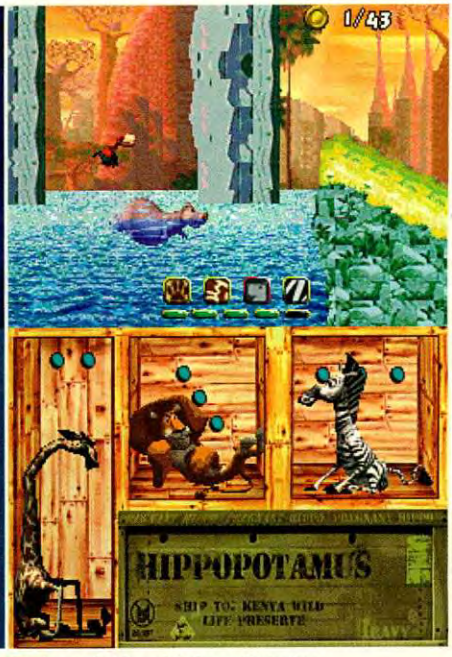
GRAFIK	SOUND	EINZEL
09%	61%	40%	34%

Lieblos zusammengeschustertes Tanzspiel ohne Pfiff und vor allem ohne Rhythmus.

IRRE Und so ein Vieh steuert einen Riesentanker!



FISCHFANG Eine knifflige Angelegenheit.



FETT ...schwimmt bekanntlich oben.

Madagascar

Ein tierisches und chaotisches Heldenquartett **zum Rumhüpfen und Liebhaben!**

Auch auf dem Nintendo DS treiben die vier ungleichen Helden aus dem neuen Animationsfilm *Madagascar* jetzt ihr Unwesen. Eigentlich geht es der hypochondrischen Giraffe Melman, dem selbstherrlichen Löwen Alex, der dicken Nilpferddame Gloria und dem hyperaktiven Zebra Marty im New Yorker Zoo bestens. Bis Marty Geburtstag hat und sich nichts sehnlicher wünscht, als in der Wildnis tolle Abenteuer zu erleben. Gesagt, getan – denn dank der Hilfe von vier wahnsinnigen Pinguinen gelingt Marty der Ausbruch. Seine Freunde lassen das Geburtstagskind natürlich nicht alleine und stürmen hinterher – schon stecken die vier in einem haarsträubenden Abenteuer von New York bis Madgaskar. Bereits während der ersten Sekunden werdet ihr schmunzeln, wenn euch die vier Pinguine in militärisch zackigem Ton die speziellen Fähigkeiten der Helden erklären. Löwe Alex vertreibt mit seinem lauten Gebrüll Skorpione, Kakadus, Spinnen und Krokodile oder fährt seine scharfen Krallen aus, Giraffe Melman erreicht mit ihrem Niessprung ungeahnte Höhen, Gloria überzeugt mit ihrem Poklatscher und überragenden Fähigkeiten im Wasser, während Zebra Marty kriecht oder mit einem geschickten Tritt Gegenstände aus dem Weg räumt.

GEMEINSAM SIND SIE STARK

Der Zusammenhalt der Truppe und vor allem der geschickte Wechsel zwischen den vier

LEMURENRAVE Mit dem Touchscreen kämpft ihr gegen Fossas.

HÖHLEN Um hierhin zu gelangen, macht Marty sich dünne.

AUSBRUCH Das Spielgeschehen wird zur besseren Übersicht gezoomt.

EKELPAKET Gleich bekommt Schnappi eins auf die Mütze.

SCHWUNGVOLL **Marty verpasst dem Skorpion einen letzten Tritt.**

Helden sind oberstes Gebot – ein einfacher Druck auf den Touchscreen und schon wird zwischen den Spielfiguren umgeschaltet. Ihr kriecht mit Marty unter Felswänden hindurch, schwimmt dann mit Gloria durch einen kleinen See, nur um Sekunden später mit Alex den Gegnern eines auszuwischen und mit Melman den Kopf in den Grasboden zu stecken und Geheimgänge zu erforschen. Zusätzlich bestreitet das Quartett auch spezielle Minispiele, in denen ihr unter anderem mit Melman eine Runde auf dem Touchscreen tanzen müsst, mit Gloria durch die Gegend rollt oder die Rolle der Pinguine übernehmt, um auf fetten Fischfang zu gehen. Leider hat man sich hier nur wenig Mühe gegeben und die Aufgaben wirken unausgereift und lieblos. Dafür kommt der Humor des Spieles prima rüber. Die witzigen Animationen und kleinen Zwischensequenzen laden immer wieder zum Lachen ein und werden vor allem jüngere Kinofans erfreuen. Wer im Spiel fleißig goldene Münzen aufsammelt, kann einzelne Bonus-Levels freischalten und in den Geschicklichkeitstests um den Highscore zocken. Habt ihr einen menschlichen Mitspieler parat, könnt ihr mit nur einer Cartridge auch gegeneinander spielen. Dort kämpft ihr gemeinsam gegen die fiesen Fossas und zeigt, wer der wahre König von Madagaskar ist.

Technisch ist *Madagascar* eher durchschnittlich und sieht nur einen kleinen Tick besser aus als auf dem GBA. Die bunten Hintergründe schaffen zwar eine gelungene Atmosphäre, wirken aber etwas zu statisch. Neben gelungenen Musikstücken bekommt ihr sogar die Original-Synchronsprecher des Films zu hören. Fans der berühmten *Drei Fragezeichen*-Serie werden Oliver Rohrbeck schnell als Sprecher des coolen Löwen Alex entlarven. *Madagascar* ist ein kurzweiliges Jump&Run-Abenteuer, das auf Dauer aber etwas wenig Abwechslung bietet und die DS-Fähigkeiten kaum ausnutzt.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK MADAGASCAR

Viecher vs. Klempner

Wer kann auf dem DS mehr überzeugen – Super Mario mit der Neuauflage des grandiosen *Super Mario 64* oder das ungleiche Vierergespann aus dem New Yorker Zoo? Das Ergebnis verraten wir euch in unserem Detailcheck.

MADAGASCAR

GAMEPLAY ★★★☆☆

Einzelspieler-Modus: Geradliniges Jump & Run mit kleinen Minispielen, aber auf Dauer wenig Abwechslung

Mehrspieler-Modus: Leider nicht so spannend wie bei *Mario 64 DS*, da nur zwei Spieler gleichzeitig antreten.

Spielbare Charaktere: Eine tierische Bande: Melman, Marty, Alex und Gloria.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Teilweise etwas zu statisch, aber bunt und atmosphärisch – fast nur 2D.

Sound: Gelungene und passende Musikuntermalung mit Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

MARIO 64 DS

GAMEPLAY ★★★★★

Einzelspieler-Modus: 150 Sterne gibt es zu finden und abwechslungsreiche Aufgaben, die euch für Wochen fesseln.

Mehrspieler-Modus: Im Mehrspieler-Modus jagen vier Spieler nach Sternen – nett, aber nicht innovativ.

Spielbare Charaktere: Mario, Luigi, Yoshi und Fiesling Wario stehen zur Verfügung.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Detaillierte Charaktermodelle, tolle Texturen und geniale 3D-Grafik.

Sound: Gelungene Mario-Melodien, die ins Ohr gehen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Kein Vergleich – Mario hüpft die vier Zootiere in Grund und Boden, ohne ihnen eine Chance zu lassen. Ein abwechslungsreicheres Gameplay, bessere Technik und die gelungene Ausnutzung des Touchscreens machen den italienischen Klempner zum Sieger in diesem Duell.

MEIN FAZIT **OK**

Sascha Dowidat
tanzt den Lemuren-Rave.

Grundsätzlich ist *Madagascar* ein schönes Spiel, das vor allem Kinofreunden jüngeren Alters viel Freude machen dürfte. Was mich aber stört, ist die Tatsache, dass sich DS- und GBA-Fassung fast nicht unterscheiden. Hier hätte man den Touchscreen ein wenig besser ausnutzen können. Nichtsdestotrotz ein kurzweiliger Jump & Run-Spaß für alle Kinofans.

MEIN FAZIT **OK**

Fabian Sluga
geht lieber ins Kino

Was DreamWorks diesen Sommer auf die Leinwand gebracht hat, kann sich wahrhaft sehen lassen. Anfangs ist es ganz lustig anzuschauen, wie die Nilpferddame Gloria ihre Gegner durch einen astreinen Hufentritt verscheucht und auch die Minispiele sind launig. Auf Dauer ist die DS-Versoftung aber eindeutig zu abwechslungsarm. Dann lieber noch eine weitere Kinokarte lösen!

TEST
MADAGASCAR

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 49,-**

- ⊕ Witziges und talentiertes Heldenquartett
- ⊕ Original-Synchronsprecher des Films
- ⊖ Auf Dauer wenig Abwechslung
- ⊖ Kaum Ausnutzung der DS-Fähigkeiten

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Gelungene Steuerung, die beim Touchscreen-Einsatz aber etwas ungenau ist.

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
59%	74%	67%	**68%**

Humorvolles Jump & Run mit witzigen Helden, aber leider wenig Abwechslung.

Space Invaders Revolution

Der ganz persönliche **Independence Day zum Anfassen!**

Eigentlich haben die fiesen Aliens schon vor über 25 Jahren von Millionen von Videospielern eine Lektion erteilt bekommen. Aber was haben sie daraus gelernt? Nichts! Denn jetzt überfällt die Horde von Außerirdischen den DS und haucht dem Klassiker der Videospielgeschichte neues Leben ein. Hinzugelernt haben die kleinen Pixelinvasoren allerdings nicht sehr viel. Noch immer greifen sie in stupiden Formationen von oben an und feuern mit Lasersalven, was das Zeug hält, während du mit einem kleinen Pixelraumschiff am unteren Bildschirmrand deine Haut retten musst.

Der Automatenklassiker aus dem Jahre 1979 wurde unverändert übernommen, allerdings spendierten die Entwickler von Rising Star den Spielern zusätzlich eine aufgepeppte New-Age-Variante.

Dort warten insgesamt 20 verschiedene Orte rund um den Globus – angefangen von der Antarktis über Los Angeles bis nach Indien –, die von interstellarem Abschaum gereinigt werden müssen. Nachdem ihr in der Klassikvariante genug Punkte gesammelt habt, stehen euch im New-Age-Modus zahlreiche Extras zur Verfügung. Neben zusätzlichen Raumschiffen, die euch unterstützen, werdet ihr schneller oder bekommt mächtigere Lasersalven. Wer die Extras dann auch noch mit einem einfachen Druck auf den Touchscreen geschickt kombiniert, hat gegen die Eindringlinge gute Chancen. Aber auch die Gegner im New-Age-Modus haben dazugelernt. So bekommt ihr es mit riesigen Space-Invaders, ultraschnellen Aliens, die über den Bildschirm flitzen oder Außerirdischen, die sich nach einem Angriff teilen, zu tun. Insgesamt 60 Levels wollen so überstanden werden. Wer möchte, kann die Invaders auch mit dem Touchscreen bekämpfen, sei aber vor der gewöhnungsbedürftigen Steuerung gewarnt. Trotz der spärlichen Präsentation und des minimalistischen Gameplays macht der kurzweilige Ballerspaß vor allem Retro-Fans sicher viel Freude. Alle anderen sollten lieber vorher einmal Probe spielen.

SASCHA DOWIDAT

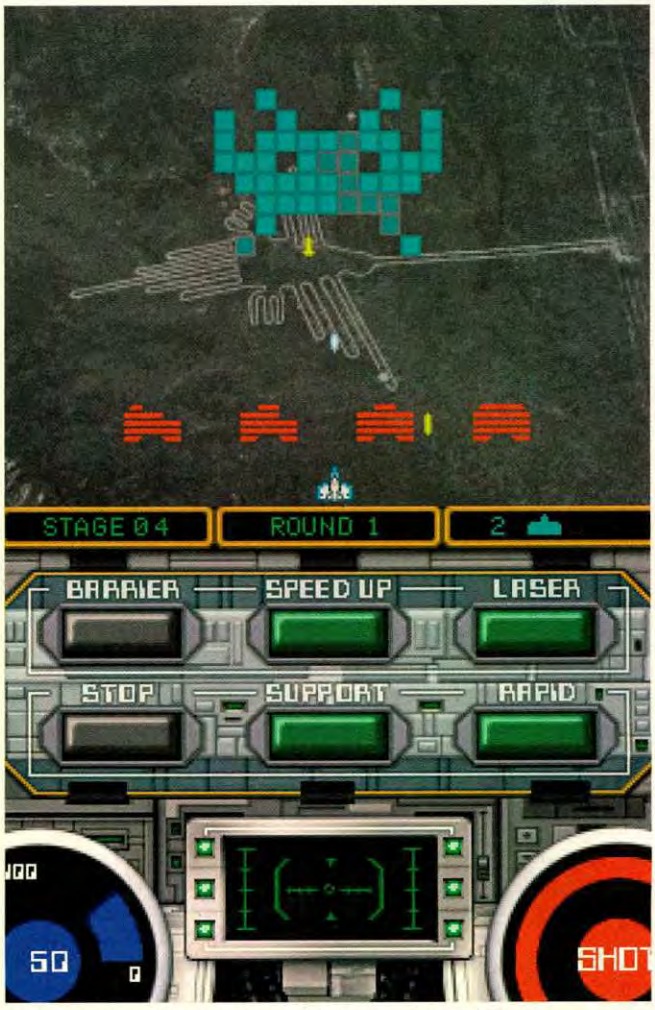
MEIN FAZIT **OK**

Sascha Dowidat stellt sich der Invasion.

Space Invaders gilt als einer der Urväter der Actionspiele. Dieses für heutige Verhltnisse simple Spielprinzip für den DS umzusetzen, ist mutig, gelingt aber mit dem Ziel des kurzweiligen Zeitvertreibes sehr gut. Sicherlich kann das Oldschool-Shoot-'em-Up grafisch und spielerisch nicht mit aktuellen Titeln mithalten, ist aber für eine kurze Ballerei in der U-Bahn oder im Bus auf jeden Fall eine Runde wert, auch wenn der Touchscreen wie bei so vielen DS-Spielen mal wieder kaum genutzt wird. Schade! Als alter Retrofan, der mit diesem Klassiker groß geworden ist, hatte ich ganz besonders viel Freude. Ältere Semster dürfen in Nostalgie schwelgen. Der Preis von knapp 40 Euro scheint mir für eine Neuauflage allerdings etwas zu hoch.

FEUER FREI **Die Kombination der Extrawaffen ist genial.**

ENERGIE **Ist die blaue Anzeige leer, könnt ihr keine Extras aktivieren.**



RIESIG **Jetzt greifen auch riesige Aliens euer Raumschiff an.**

TEST

SPACE INVADERS ...

Genre:	Action
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Rising Star Games
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Wiedergeburt eines Klassikers
- ⊕ Zahlreiche neue Waffen
- ⊖ Grafisch einfach unterirdisch
- ⊖ Simples und altbackenes Spielprinzip

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

Unkomplizierte Steuerung mit dem Steuerkreuz, der Touchscreen reagiert zu schwammig.

STEUERUNG **78%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
26%	51%	–%	**62%**

Kurzweilige Neuauflage eines Klassikers mit kleinen Innovationen.

Fantastic Four

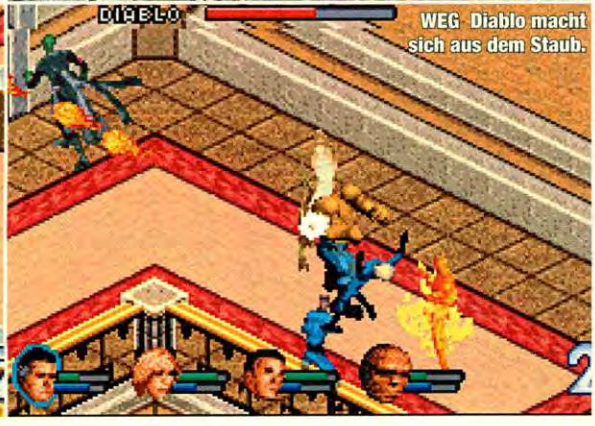
Die Fanta 4 rocken Brooklyns Gehsteige!

So schnell kann's gehen: Ein Forscherteam wird bei einem Weltraumeinsatz kosmischer Strahlung ausgesetzt. Plötzlich wird aus harmlosen Wissenschaftlern eine kampfstarke Truppe, genannt die Fantastic Four. Reed Richards besitzt als Mr. Fantastic dehnbare Gliedmaßen, die hübsche Sue wird zu Invisible Woman und kann sich auf Kommando unsichtbar machen, Bruder Johnny richtet als Human Torch ein Flammeninferno an und Ben Grimm versengt sich bei dem Unfall nicht nur sein Gesicht, sondern verwandelt sich zum Steinkoloss The Thing. Comicmanlegende Stan Lee brachte die untypischen Superhelden vor mehr als 40 Jahren zu Papier, nun soll die mutierte Prügelbande die Kinokassen zum Klingeln bringen.

VIER GEWINNT

Zum Start des Films scheucht Activision die Fantastic Four in den Modulschacht des Game Boy Advance, wo ihr euch durch sieben abwechslungsreiche Levels kämpft. Das Gameplay ist rasch verinnerlicht: Haut alles nieder, was euch ohne Gegenwehr den Heldentod bescheren würde. An bestimmten Stellen besinnt sich die Vierer-Gang auf ihren Teamgeist: So zieht Mr. Fantastic Arme und Beine lang, um Kollegin Sue über eine Schlucht zu geleiten. An anderer Stelle bewahrt The Thing einen Bus vor dem Klippensturz, während ihm seine KI-Kollegen Raketensalven vom verunstalteten Leib halten. In einem zähen Gefecht holen alle vier Kämpfer zu einer Mega-Attacke aus, um den fiesen Diablo niederzustrecken. Zwar wechselt ihr die Protagonisten mit der linken Schultertaste, doch leider kommen die unterschiedlichen Fähigkeiten der fantastischen Vier nur äußerst selten zum Einsatz. Das ist schade, denn auch die Levels erzeugen ungefähr so viel Spannung wie eine leere Gedankenblase. So matscht ihr auf den Straßen von Brooklyn, in einer U-Bahn-Station und im All ewig gleiche Gegnerhorden zu Brei, doch der zündende Funke will einfach nicht überspringen. Auch technisch bietet *Fantastic Four* nur Mittelmaß. Während euch die computergesteuerten Mitstreiter im Kampf recht behilflich sind, verhalten sie sich während der Fußmärsche eher trottelig denn wie ernst zu nehmende Superhelden. An die Qualität der kultigen Comicvorlage kommen die GBA-Prügler nur bedingt heran.

CHRISTOPH KRAUS



MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak kokelt gern.

Die Idee, eine vierköpfige Heldentruppe zu steuern und jeden Charakter mit einer Eigenheit auszustatten, ist gar nicht mal so uninteressant. Die Umsetzung dagegen entpuppt sich als Software-Fastfood: Sich durch uninspirierte Levels zu schnetzeln, macht auf Dauer nämlich nur bedingt Spaß. Auch an der Präsentation hätte man noch feilen können. Wer auf dem Action-Trip ist und unbedingt einen durch Zufall mutierten Superhelden steuern möchte, krabbelt besser in Spider-Mans GBA-Episoden Häuserfassaden empor. Aber dass mir keiner auf die Idee kommt, Spideys Spinnennetze von Human Torch ankokeln zu lassen!

TEST

FANTASTIC FOUR

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Torus Games
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Superhelden im Viererpack
- ⊕ Zerstörbare Objekte
- ⊖ Hanebüchene Dialoge
- ⊖ Schlechte KI

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Eingängige Steuerung, die leicht zu beherrschen ist, aber kaum Feinheiten bietet.

STEUERUNG 75%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	69%	–%	66%

Für Fans kurzweilig – aber die greifen zur besseren GC-Version oder zu den Comics.

Madagascar

Wenn ein Zebra das Fernweh plagt und zum Geburtstag stiften geht!

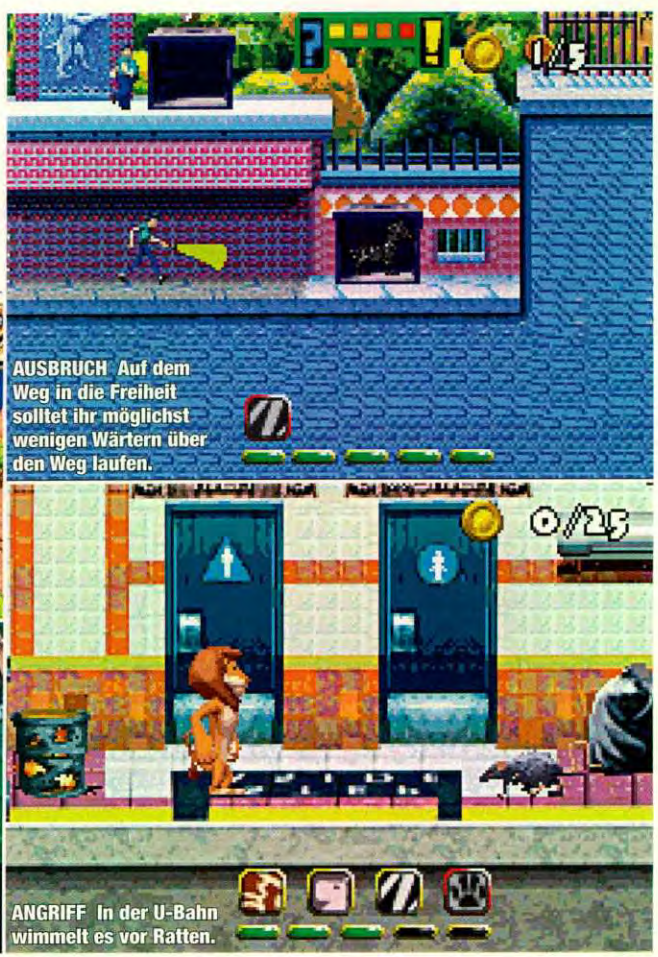
Madagascar so weit das Auge reicht. Auf jeder nur erdenklichen Plattform treiben die Zootiere ihr Unwesen. So auch auf dem Game Boy Advance. Pünktlich zum Kinostart des lustigen Animationsabenteuers übernehmt ihr das Kommando über das abenteuerlustige Zebra Marty, die hypochondrische Giraffe Melman mit permanenter Angst vor Halsschmerzen, den leicht selbstgefälligen Löwen Alex und die untersetzte Nilpferddame Gloria.

EINFACH MAL RAUS HIER ...

... denkt sich das Zebra Marty an seinem Geburtstag und nutzt den Fluchtplan einiger wahnsinniger Pinguine, um ebenfalls die Biege zu machen. Schon nimmt das Abenteuer seinen Lauf. Ihr schleicht mit Marty aus dem Zoo, springt und hüpft mit dem Rest der Bande hinterher, um den Ausreißer wieder einzufangen, kapert mit Pinguinen einen Frachter und landet schließlich im ungemütlichen Dschungel von Madagaskar. Jeder der vier Helden hat dabei seine speziellen Fähigkeiten, Marty kann kriechen, Gloria setzt ihren Poklatscher ein, Alex brüllt die Feinde in Grund und Boden, während Melman ihren langen Hals einsetzt. Um das Abenteuer erfolgreich zu bestehen, ist der geschickte Einsatz der speziellen Fähigkeiten der Tiere notwendig. Per Knopfdruck wird hin- und hergewechselt, denn während Alex besser über Plattformen springt, kann Gloria als einziges Teammitglied schwimmen. Unterbrochen wird das geradlinige Jump & Run von kleinen Minispielen, in denen die Pinguine Fische angeln oder sich Melman gegen wilde Fossas zur Wehr setzt.

Optisch macht *Madagascar* eine gute Figur und auch der Sound passt prima zum Dschungelabenteuer. Unterschiede zur DS-Version sind eigentlich nicht vorhanden, sieht man vom Einsatz des Touchscreens bei den Minispielen ab. Vor allem Kinofans werden ihre Freude haben.

SASCHA DOWIDAT



MEIN FAZIT **OK**

Sascha Dowidat wird Tierpfleger.

Die knuddeligen Helden aus *Madagascar* werden mir immer vertrauter, nachdem ich so viele vergnügliche Stunden mit ihnen verbracht habe. Die witzige Geschichte rund um das lustige Quartett kommt auch im Spiel gut rüber. Auf Dauer leidet *Madagascar* jedoch an der mangelnden Abwechslung. Ein kurzweiliger Jump & Run-Spaß – genau das richtige Spiel für zwischendurch, wenn man vor dem Kino auf den Einlass wartet.

TEST

MADAGASCAR

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Humorvolle Geschichte
- ⊕ Verschiedene Fähigkeiten der Helden
- ⊖ Kaum Unterschiede zur DS-Fassung
- ⊖ Auf Dauer wenig Abwechslung

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

Gelungene Steuerung, die jederzeit die volle Kontrolle über das tierische Quartett ermöglicht.

STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	72%	67%	**68%**

Witziges Jump & Run zum passenden Animationsfilm – für Kinofans ein Heidenspaß.

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Pokémanie Nr. 5?

In einem Interview mit dem Magazin *CORO CORO Comic* bestätigte *Pokémon*-Produzent Tsunegazashi Ishihara die Bezeichnungen der neuen DS-Editionen. *Pokémon Pearl* und *Pokémon Diamond* werden nächstes Jahr für den DS erscheinen. Die Entwickler verrieten außerdem, dass es möglich sein wird, die bisherigen Pokémon vom Game Boy Advance auf den DS zu übertragen. Ob neue Monster im Anmarsch sind, darüber breitet das Team noch den Mantel des Schweigens. Es deutet sich aber an, dass es neue Baby-Pokémon und weitere Entwicklungsstufen einzelner Monster geben wird. Die Pokémon des diesjährigen Kinofilms werden ebenfalls zu einem Gastauftritt kommen. Während sich die Schauplätze vollständig von den bisherigen Teilen unterscheiden, ändert sich an den 17 Pokémon-Grundtypen nichts. Dafür wird es neue Attacken und Fähigkeiten geben. Fortschritte macht das Spiel auch hinsichtlich der Bedienung: Ein Großteil der neuen Features entsteht durch den vollen Einsatz des Touchscreens und neue Wireless-Modi.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Metroid Prime 2: Echoes
2. NBA Street 2
3. Fire Emblem
4. Star Fox Assault
5. One Piece Grand Battle

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

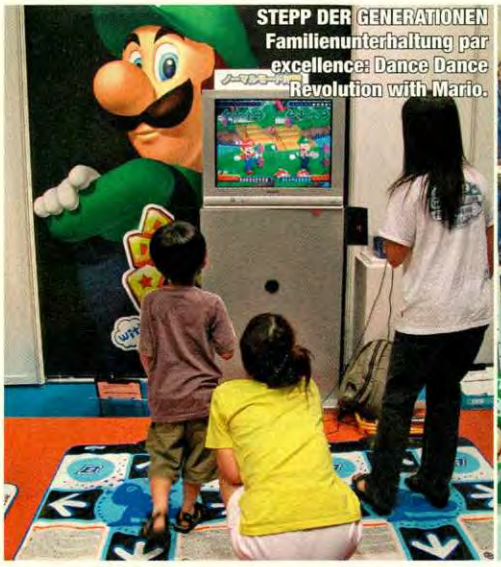
1. Brain Training (DS)
2. Nintendogs (DS)
3. SD Gundam G Generations (DS)
4. Naruto 3 (DS)
5. Burabura Donkey (GBA)

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

World Hobby Fair Summer 2005

Krabblerzucht und Mario-Rave: In Japan geht's rund!

Die World Hobby Fair fand diesen Juni zum 22. Mal auf dem Makuhari-Messegelände bei Tokio statt. Mit diesmal knapp 150.000 erwarteten Besuchern zählt die zweitägige Sommerauflage zu den bedeutendsten Videospielmessen in Japan. Obwohl sich die World Hobby Fair in erster Linie an ein junges Publikum richtet und sich seit 1994 als Plattform für jegliche Formen der Familienunterhaltung etabliert hat, zieht die Messe auch viele ältere Spieler an, die hier vor Anbruch der japanischen Sommerferien die neuesten Spiele kostenlos antesten können. Im Gegensatz zu Nintendos jüngsten Messeauftritten, bei denen hauptsächlich der DS im Vordergrund stand, wurde diesmal eine Fülle an aktuellen GameCube-Projekten vorgestellt. Die größte Ecke wurde *Dance Dance Revolution with Mario* reserviert, wo man sich an vier Demostationen im Zweispieler-Modus die Beine verknoten konnte. Anwählbar waren sämtliche Schwierigkeitsgrade, doch bis auf einzelne „hard"gesottene Experten entschied sich die Mehrzahl der Besucher für ein Tänzchen auf normaler Schwierigkeitsstufe. Das Spiel hatte am Nintendo-Stand den größten Zuspruch und konnte sogar die Aufmerksamkeit vieler Eltern auf sich ziehen, die eigentlich nur den jeweiligen Filius abholen wollten. Ebenfalls populär waren *Super Mario Stadium: Miracle Stadium* und *Chibi Robo*. Auf der Bühne wurden spaßige Baseball-Turniere ausgetragen, während *Chibi Robo* Wartezeiten von über zwei Stunden verursachte. Jeder Besucher, der mindestens zwei Nintendo-Titel angespielt hatte, konnte zudem an einer Verlosung teilnehmen, bei der es seltene Sachprei-



STEPP DER GENERATIONEN Familienunterhaltung par excellence: Dance Dance Revolution with Mario.

ABGRIFF Das richtige Los bereichert Glückliche um Nintendo-Nackenrollen und -Klappstühle.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ POKÉRANGER Die *Pokémon*-Entwickler haben einen neuen Titel namens *Pokémon Ranger* angekündigt, der auf der gleichnamigen TV-Anime-Serie und dem nächsten Kinofilm basiert. **+++ DS LEGT ZU** Neue Gehäusefarbe (Electric Blue) und mitgeliefertes Spiel (*Super Mario 64 DS*) heizten den nordamerikanischen DS-Absatz im Juni an: Nintendo meldet 86 Prozent Steigerung gegenüber den durchschnittlichen Wochenverkäufen. **+++ MADDEN BLEIBT AM MIKRO** Electronic Arts verlängerte den Vertrag mit US-Sportkommentator John Madden, dem Namenspaten und Aushängeschild seiner eminent erfolgreichen Football-Serie. **+++ SPIELUHR** Japanische Banpresto-Spielzeugautomaten beinhalten neuerdings Weckuhren in Form eines Famicom-Controllers. Wer 160-mal in zehn Sekunden die A-Taste betätigt, darf sich spezielle Sounds anhören. **+++ GEIST IST GOLD** *Geist*-Entwicklungsteam

HOMERUN Jetzt hat der Klempner auch den Baseballschläger fest im Griff.

se wie Nintendo-Operngläser oder -Projektionsuhren zu gewinnen gab. In einem abgesonderten Raum durfte eine kleine Zahl von Besuchern einen ersten Blick auf *Pokémon XD: Gale of Darkness* wagen, das bereits am 4. August erscheint.

VON BORKENKÄFERN UND IGELN

Aber natürlich standen nicht nur Nintendo-eigene Produkte im Vordergrund des Interesses. Auch Sega, Namco, Konami und Capcom hatten Stände aufgebaut, an denen die neuesten Titel gezeigt wurden. Sega offerierte gleich drei *Sonic*-Neuheiten: *Sonic Gems Collection, Shadow the Hedgehog* (beide GameCube) sowie *Sonic Rush* (DS). Der blaue Igel stolzierte sogar höchstpersönlich über das Messegelände und Besucher konnten sich anstellen, um sich mit ihm ablichten zu lassen. Demostationen mit Segas erfolgreicher Käferschlachtsimulation *Mushi King* zogen weitere Massen in ihren Bann. Das Interesse an Capcoms *Viewtiful Joe: Battle Carnival*, das im Vierspieler-Modus gezeigt wurde, war nicht minder groß. Weitere kleinere Titel für Game Boy Advance und DS wurden ebenfalls enthüllt, darunter Namcos *Dig Dug Digging Strike* und *Egg Monster Hero* von Square-Enix. Capcom-Fans standen zudem für *Rockman EXE 5 DS* Schlange und Konami bat sogar nach draußen in einen Spieletruck, um den neuen Teil des sonnenlichtabhängigen Adventures *Boktai* zu zeigen. Überraschungsmagnet der Messe war ein Tamagotchi-Spiel von Bandai, von dem man sich sogar ein Minigame auf den DS herunterladen konnte. Dass die Schlangen dafür sehr lang waren, bedarf wohl keiner Erwähnung.

CHRISTOPH KRAUS/WARREN HARROD

RUSH HOUR Belagerte Displays am Stand von Sega.

ÜBERRASCHUNGSHIT Service à la Bandai: Tamagotchi-Demo-Download.

n-Space meldete „Wir haben fertig", der US-Erscheinungstermin 16. August steht damit bombenfest. +++ 🇺🇸 **SPÄTZÜNDUNG** Nintendo lieferte im August ein GameCube-Bundle aus, das für 99 Dollar die Konsole, einen Controller sowie das Prügelspiel *Super Smash Bros. Melee* enthält. Der Titel erschien dort im November 2001 und verkaufte sich weltweit über drei Millionen Mal. +++ 🇯🇵 **NINTENDO SIEHT ROT** Zeitgleich mit dem Release von *Jump Superstars* am 8. August erscheint ein Nintendo DS mit rotem Gehäuse. +++ 🇯🇵 **POKÉMON FESTA** Vom 17. Juli bis zum 21. August finden in ganz Japan Events statt, bei denen *Pokémon XD: Gale of Darkness* im Mittelpunkt steht. Das Spiel erscheint dort am 4. August. +++ 🇯🇵 **HERRCHENTREFF** Viele Bahnhöfe und Läden bieten demnächst einen Treffpunkt für *Nintendogs*-Besitzer an, denen Herrchen sich mit Gleichgesinnten verabreden können. +++

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Erfolgreiches doppeltes Spiel

Wer hätte es nach dem schwachen Launch-Line-up letzten November und der Spieledürre zu Jahresbeginn gedacht: Der Nintendo DS etablierte sich als feste Handheld-Größe im nordamerikanischen Markt, rund zwei Millionen Einheiten wurden hier bislang abgesetzt. Vernünftige Preisgestaltung und Spielebeigaben (*Super Mario 64 DS* gibt's derzeit vielerorts beim Systemkauf umsonst dazu) sorgten für beständige Nachfrage. Vor allem naht eine Periode unbeschreiblichen Software-Glücks, wenn man den Eindrücken bei der E3-Messe glauben darf. Ob *Nintendogs* bei seinem August-Erscheinen in den USA eine ähnliche Hysterie wie in Japan auslösen wird, sei einmal dahingestellt. Aber gleichzeitig erscheint mit *Advance Wars: Dual Strike* auch die nächste Killerapplikation für Hardcore-Spieler. Richtung Herbst hagelt's dann Knüllerkandidaten von *Mario Kart* bis *Castlevania*. Sonys PSP hat zwar den brillanteren Bildschirm, die bessere Grafikleistung und allerlei Multimedia-Zusatznutzen, wurde seit dem US-Verkaufsstart im Frühjahr aber nicht zum erwarteten „Ausverkauft!"-Überflieger. Wenn der DS die günstigere Konsole mit den preiswerteren, originelleren Spielen bleibt, dann wird Nintendo nicht so schnell um seine Marktführerposition bei portablen Systemen bangen müssen.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

🇺🇸 USA

NINTENDO GAMECUBE

1. Donkey Kong Jungle Beat
2. Super Smash Bros. Melee
3. MVP Baseball 2005
4. Mario Party 6
5. Starfox Assault

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1. Pokémon Emerald (GBA)
2. Star Wars: Episode III (GBA)
3. Lego Star Wars (GBA)
4. Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)
5. Star Wars: Episode III (DS)

IMPORT-NEWS

WÖLTELBUCH Übersetzung auf Knopfdruck: Japanisch-Englisch und zurück.

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Dance Dance Revolution with Mario ..... 14. Juli
Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 12 ..... 14. Juli
Super Mario Stadium: Miracle Baseball ..... 21. Juli

Erscheint demnächst
Pokémon XD: Gale of Darkness ..... 4. August
Sonic Gems Collection ..... 11. August
Geist ..... 15. August
Battalion Wars ..... 26. September
Viewtiful Joe Battle Carnival ..... September

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
Naruto RPG 2: Chidori vs Rasengan ..... 14. Juli
Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy ..... 21. Juli
Rockman EXE 5 DS Twin Leads ..... 21. Juli
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour ..... 21. Juli
Ouendan ..... 28. Juli
Pac 'n' Roll ..... 28. Juli
Ouendan ..... 28. Juli

Erscheint demnächst
Power Pocket Koushien ..... 4. August
Jump! Super Stars ..... 8. August
Kyouryuu Guranpuri ..... 11. August
Slime Mori Mori Dragon Quest 2 ..... 18. August
Castlevania: Dawn of Sorrow ..... 25. August
Lost in Blue: Futari no Survival Life ..... 25. August
Lunar Genesis ..... 25. August
DigDug Digging Strike ..... 8. September
Ouendan ..... 28. Juli
Ouendan ..... 28. Juli

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
Pro Mahjong Tsuwamono Advance ..... 7. Juli
Bleach Advance ..... 21. Juli
Konjiki no Gashbell The Card Battle ..... 28. Juli

Erscheint demnächst
B-Densetsu! Battle B-Daman Honoo Tamashii .. 4. August
Kunio-Kun Nekketsu Collection ..... 25. August
Wagamama Fury Mirumo de Pon! ..... 8. September

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Killer 7 ..... 7. Juli
Charlie and the Chocolate Factory ..... 11. Juli
Harvest Moon: Another Wonderful Life ..... 26. Juli

Erscheint demnächst
Madden NFL 2006 ..... 8. August
Geist ..... 16. August
NHL 06 ..... 16. August
Sonic Gems Collection ..... 16. August
Hulk: Ultimate Destruction ..... 23. August
Mario Baseball ..... 29. August
WWE Day of Reckoning 2 ..... 29. August
Namco Museum: 50th Anniversary ..... 30. August
Rainbow Six: Lockdown ..... 6. September
Scooby-Doo Unmasked ..... 12. September
Ultimate Spider-Man ..... 13. September
Battalion Wars ..... 19. September
Tak 3 ..... 19. September
Tiger Woods PGA Tour 2006 ..... 20. September
Midway Arcade Treasures 3 ..... 26. September
Spartan: Total Warrior ..... 27. September
X-Men Legends 2 ..... 27. September

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
Kirby: Canvas Curse ..... 13. Juni
Meteos ..... 27. Juni
Splinter Cell Chaos Theory ..... 28. Juni
Nanostray ..... 19. Juli

Erscheint demnächst
Nanostray ..... 19. Juli
Madden NFL 2006 ..... 8. August
Advance Wars: Dual Strike ..... 22. August
Nintendogs ..... 22. August
Pac'n Roll ..... 23. August
Yu-Gi-Oh: Nightmare Troubadour ..... 30. August
Ultimate Spider-Man ..... 13. September
Lunar Dragon Song ..... 20. September
Zoo Tycoon ..... 20. September
Trace Memory ..... 26. September
Frogger ..... 27. September
Lost in Blue ..... 27. September

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
MegaMan Battle Network 5 ..... 21. Juni
Riviera ..... 28. Juni
Charlie and the Chocolate Factory ..... 11. Juli
Harvest Moon: More Friends of Mineral Town ..... 26. Juli

Erscheint demnächst
Madden NFL 2006 ..... 8. August
Dragonball GT: Transformation ..... 9. August
Sigma Star ..... 16. August
Dynasty Warriors Advance ..... 29. August
Namco Museum: 50th Anniversary ..... 30. August
Scooby Doo Unmasked ..... 12. September
Ultimate Spider-Man ..... 13. September
Donkey Kong: King of Swing ..... 19. September
Tak 3 ..... 19. September

DS rakubiki jiten

SOFTWARE Der Nintendo DS – ein Duden mit nur vier Seiten?

Wer sich unter dem Titel *DS rakubiki jiten* nichts vorstellen kann, benutzt einfach die Übersetzungsfunktion dieser nützlichen Software. Der Wortschatz basiert auf den renommierten „Sanseido"-Nachschlagewerken, die sich als Mischung zwischen Duden und Langenscheidt verstehen. Das Programm übersetzt englische Begriffe ins Japanische und umgekehrt. Außerdem lassen sich Definitionen japanischer Symbole anzeigen, die ihr zuvor mit dem Stylus gezeichnet habt. Das Wörterbuch erkennt Hiragana- und Katakana-Zeichen, dagegen werden die im japanischen Alltagsgebrauch üblichen Kanji-Symbole nicht unterstützt. Das Programm richtet sich klar an ein fernöstliches Publikum. Wenn ihr also nicht nur die Kalender-, die Wecker- und die Quiz-Funktion nutzen wollt, sind Basiskenntnisse im japanischen Sprachverständnis zwingend erforderlich. Für den koreanischen Markt ist übrigens eine angepasste Variante namens *Touch Dic* erschienen. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Lost in Blue

ROLLENSPIEL Dschungelcamp DS?

SOS! Nach einem Schiffbruch trifft der Hauptcharakter von Lost Blue auf ein 17-jähriges Mädchen, das ebenfalls auf der einsamen Insel gestrandet ist. Die beiden Protagonisten von Konamis neuem Survival-Rollenspiel fischen, jagen und köcheln fortan ums nackte Überleben. In zahlreichen Minispielen, die auf dem Touchscreen stattfinden, wird der Spieler (wahlweise in der Rolle des Jungen oder des Mädchens) in die textintensive Handlung eingebunden. Je nach Verhalten und Kontaktfreudigkeit bekommt ihr nach eurem Rettungsversuch einen anderen Abspann zu sehen. **(ck)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Termin: September (USA)

KOMMUNIKATION Stimmt die Chemie zwischen Junge und Mädel, hat das Einfluss auf den Abspann.

O'ZAPFT IS' Lasst Milch aus dem Tank fließen!

Goemon: Mystical Ninja DS

ACTION-ADVENTURE Ninja im Westen?

Japanischen Spielern ist *Goemon* ein fester Begriff, hierzulande fristet der Blauschopf eher ein Schattendasein. Das ist insbesondere nach dem erfolgreichen SNES-Adventure *Legend of Mystical Ninja* sehr schade. In Japan tritt *Goemon* jetzt sein DS-Debüt an, das es mit etwas Glück auch in den Westen schafft. In dem isometrisch dargestellten Action-Adventure quatscht ihr mit Bewohnern des Edo-Zeitalters, sammelt wichtige Gegenstände und greift auf die individuellen Fähigkeiten eurer Mitstreiter Ebisumaru und Sasuke zurück. Diese lassen sich mit Select jederzeit wechseln, was vor allem in den zahlreichen Rätseleinlagen zur Geltung kommt. In einigen Passagen untersucht ihr in Point&Click-Manier Räume, außerdem verwaltet ihr mit dem Stylus euer Inventar. Neben einem durchschlagskräftigen Waffenarsenal benutzt ihr den Impact-Kampfroboter, um gegen die fiese Gang vorzugehen, die Goemon und Konsorten hinter Schloss und Riegel bringen möchte. **(ck)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Dance Dance Revolution with Mario

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

IMPORT TEST

Endlich fängt der fette Klempner an, etwas für seine Figur zu tun, und geht unter die Tänzer!

Seit jeher hat der kleine Italiener ein paar Pfunde zu viel auf den Rippen. Damit ist jetzt Schluss! Nach *Mario Tennis* und *Mario Golf* macht er jetzt einen Tanzkurs der etwas anderen Art, denn Foxtrott und Cha-Cha-Cha sind out – ultracooler Freestyle ist angesagt.

Zusammen mit Konami bringt Nintendo die vor allem in Japan sehr berühmte *Dance Dance Revolution*-Serie auf den GameCube. Star der Veranstaltung sind – wie könnte es anders sein? – Mario und seine Freunde Toad, Luigi, Waluigi und Wario. Ihr schließt die mitgelieferte Tanzmatte an den GameCube an, macht ein paar Aufwärmübungen, zieht am besten die Schuhe vorher aus und schon kann es losgehen.

KOORDINATION IST ALLES

Das Spielprinzip ist einfach: Die vier verschiedenen Richtungspfeile Oben, Unten, Links und Rechts laufen über den Bildschirm und müssen am oberen Bildschirmrand durch einen geschickten Tanzschritt auf den entsprechenden Pfeil auf der Tanzmatte eliminiert werden. Anstatt einfach unzählige Lieder aneinander zu reihen, geht Nintendo im Vergleich zu anderen *DDR*-Titeln einen völlig neuen Weg: Im Story-Modus machen sich Mario und Toad auf den Weg, um gestohlene Musikschlüssel wiederzufinden. In die knuffige Geschichte sind unzählige Tanzeinlagen integriert.

Zu Anfang kommen die beiden Freunde an einen Fluss – leider gibt es keine Brücke. Um den Fluss zu überqueren, tanzt Mario eine Runde, ohne sich zu viele Fehltritte zu leisten, und schon ist der Weg frei. Oder ihr tanzt ein Duell gegen Waluigi oder Bowser, um ihnen die Musikschlüssel abzuluchsen. Neben den Tanzpfeilen fliegen dann auch Bomben oder Sonnen über den Bildschirm und müssen mit einem Tritt auf den entsprechenden Pfeil auf den Gegner geschleudert werden. Aber auch Lawinen machen euch zu schaffen, denen mit einem geschickten Schritt nach rechts oder links ausgewichen werden muss. An anderer Stelle kommen Gumbas aus vier verschiedenen Löchern und ihr bedient mit der Tanzmatte einen Hammer, um der Fieslinge Herr zu werden – von Langeweile also keine Spur, denn fast keine der Aufgaben besteht aus simplem Abtanzen.

Auf der Suche nach den Musikschlüsseln fahrt ihr mit eurem Luftschiff von Welt zu Welt. Von Mushroom Kingdom geht es in eine Wasserwelt, auf den Rummelplatz, in eine Schneelandschaft und sogar in die düstere Heimat von Bowser. Die Musikstücke sind dabei den jeweiligen Situationen an-

UND ... ACTION Durch den Eisblock werden die Pfeile teilweise verdeckt – schnelle Reaktionen sind gefragt!

FETTSACK Trotz seiner Körperfülle legt Bowser eine Hammervorstellung aufs Parkett.

INFO SONGLISTE

Richtig zum Abtanzen!

In *Dance Dance Revolution* könnt ihr aus über 25 verschiedenen Musikstücken auswählen. Damit ihr einen kleinen Überblick bekommt, zu welchen Tracks ihr vermutlich ab Oktober auch in Deutschland so richtig abhotten könnt, hier eine kleine Auswahl der Songs:

Here we Go – Super Mario Bros.
Underground Mozart – Kleine Nachtmusik
Garden Boogie – Carmen
Destruction Dance – Wrecking Crew
Jump! Jump! Jump! – Super Mario Bros. 3
Fishing Frenzy – Csikos Post
Bloop Bop – Super Mario Bros.
Hammer Dance – Super Mario Bros. 3
Rollercoasting – Mario Kart Double Dash!!
Boo Boogie – Super Mario Bros. 2
Starring Wario! – Wario World
Frozen Pipes – Old Folks at Home
Cubin Fever – Mario Party 5
Deep Freeze – Dr. Mario
Rendevouz on Ice – Les Platineers
Always Smiling – Tritsch Tratsch Polka
Up, Down, Left, Right – Twinkle Twinkle Little Star
In the Whirlpool – Pimp and Circumstances

geglichen und passen perfekt zur knuddeligen Stimmung. Hervorragend gelungen sind die kleinen Zwischensequenzen, in denen Toad sich vor Boo erschreckt oder Mario mit seinem Schiff in einen Strudel gezogen wird. Während der Tanzeinlagen begeistern die coolen Shy Guys, die im Takt der Musik im Hintergrund abzappeln, oder auch Mario, dessen Animationen jedem Discofox-Tänzer ernsthafte Konkurrenz machen.

PARTYSPASS UND MINISPIELE

Durch den Story-Modus schaltet ihr nach und nach die einzelnen Lieder und Minispiele für den Mehrspieler-Modus frei. Dort gibt es dann vier Schwierigkeitsgrade, von denen vor allem die letzten beiden euch richtig fordern und selbst geübten Tänzern Schweißperlen auf die Stirn treiben, denn hier ist höchste Konzentration gefordert. Bewegungslegastheniker und Grobmotoriker seien also gewarnt, sonst gibt es Knoten in den Beinen und eine peinliche Vorstellung. *Dance Dance Revolution*, das hierzulande im Oktober unter dem Namen *Dancing Stage Mario Mix* erscheint, überrascht mit frischen Gameplay-Ideen, kleinen Minispielen und unkonventionellen Musikstücken – das geniale Spielprinzip geht hervorragend auf und bringt jede noch so lahme Party richtig in Schwung. Olé Olé!

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK DDR WITH MARIO

Bewegungstherapie

Welches Spiel uns in Partylaune versetzt, lest ihr hier.

DANCE DANCE ...

GAMEPLAY ★★★★½

Einzelspieler-Modus: Durch den Story-Modus motivierend und äußerst abwechslungsreich

Mehrspieler-Modus: Alle Lieder und Minispiele können auch zu zweit gespielt werden.

Steuerung: Perfekt – die mitgelieferte Tanzmatte ist gut verarbeitet und die Steuerung sehr intuitiv.

Liedauswahl: Über 25 Tracks, die alle aus dem Mario-Universum stammen, aber prima zum Spiel passen.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Niedliche Animationen, schöne Zwischensequenzen – typisch Mario.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MC GROOVZ DANCECRAZE

GAMEPLAY ★★☆☆☆

Einzelspieler-Modus: Über 30 Tracks, allerdings gibt es nie ein Game Over – wenig Motivation.

Mehrspieler-Modus: Im Mehrspieler-Modus könnt ihr mit- oder gegeneinander antreten.

Steuerung: Einwandfreie Steuerung über die mitgelieferte Tanzmatte – nur bei 8 Pfeilen wird es schwierig.

Liedauswahl: Über 30 Tracks aus den Bereichen Rock, Pop und Dance – allerdings meist einen Tick zu lang.

TECHNIK ★☆☆☆☆

Grafik: Optisch unterirdische Präsentation mit minimalsten Effekten.

GESAMTWERTUNG ★½☆☆☆

Fazit: Das ist mal ein Fest für Tanzsportfans und Freunde der alternativen Controller. Die Wahl fällt jedoch leicht, wirkt *Dance Dance Revolution* doch wesentlich ausgereifter und überzeugt durch den witzigen Story-Modus und die zahlreichen Minispiele.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
tanzt sich den Wolf.

Es gibt Spiele, die sollte man lieber im stillen Kämmerlein testen und nicht vor den Augen der gesamten Redaktion, die sich über die dargebotenen Verrenkungen lustig macht. Aber was unkontrolliert aussieht, macht jede Menge Spaß, besonders wenn ihr zu zweit richtig abzappelt. Über die Mario-typischen Musikstücke kann man geteilter Meinung sein, ich fand sie klasse, ebenso wie den Story-Modus und die lustigen Minispiele. Ein toller Partyspaß!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
hat den Swing im Blut.

Ich hätte nicht gedacht, wie spaßig es sein könnte, zur Musik von Dr. Mario abzuzappeln. Während mich der anfängliche Schwierigkeitsgrad klar unterforderte, haben mir spätere Stages den Schweiß ins Gesicht getrieben. Um mich vor den gierigen Blicken meiner Redaktionskollegen zu schützen, steige ich aber prinzipiell nicht alleine auf die Tanzmatte. Das macht nicht nur mehr Laune, sondern sieht im Duett auch noch wesentlich lustiger aus.

IMPORT-TEST
DDR WITH MARIO

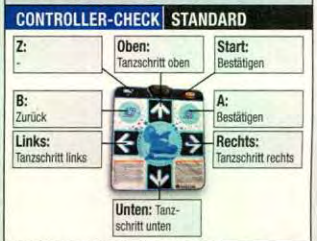
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Konami
Speichern:	3 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-2**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **Oktober**	Störfaktor Sprache **Gering**

⊕ Schweißtreibendes Spielprinzip
⊕ Gelungener Story-Modus
⊕ Zahlreiche Minispiele
⊖ Nur Mario-Melodien

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Auch für Einsteiger in die interessante Tanzspiel-Reihe leichte und einfache Steuerung.

STEUERUNG 83%

MULTIPLAYER

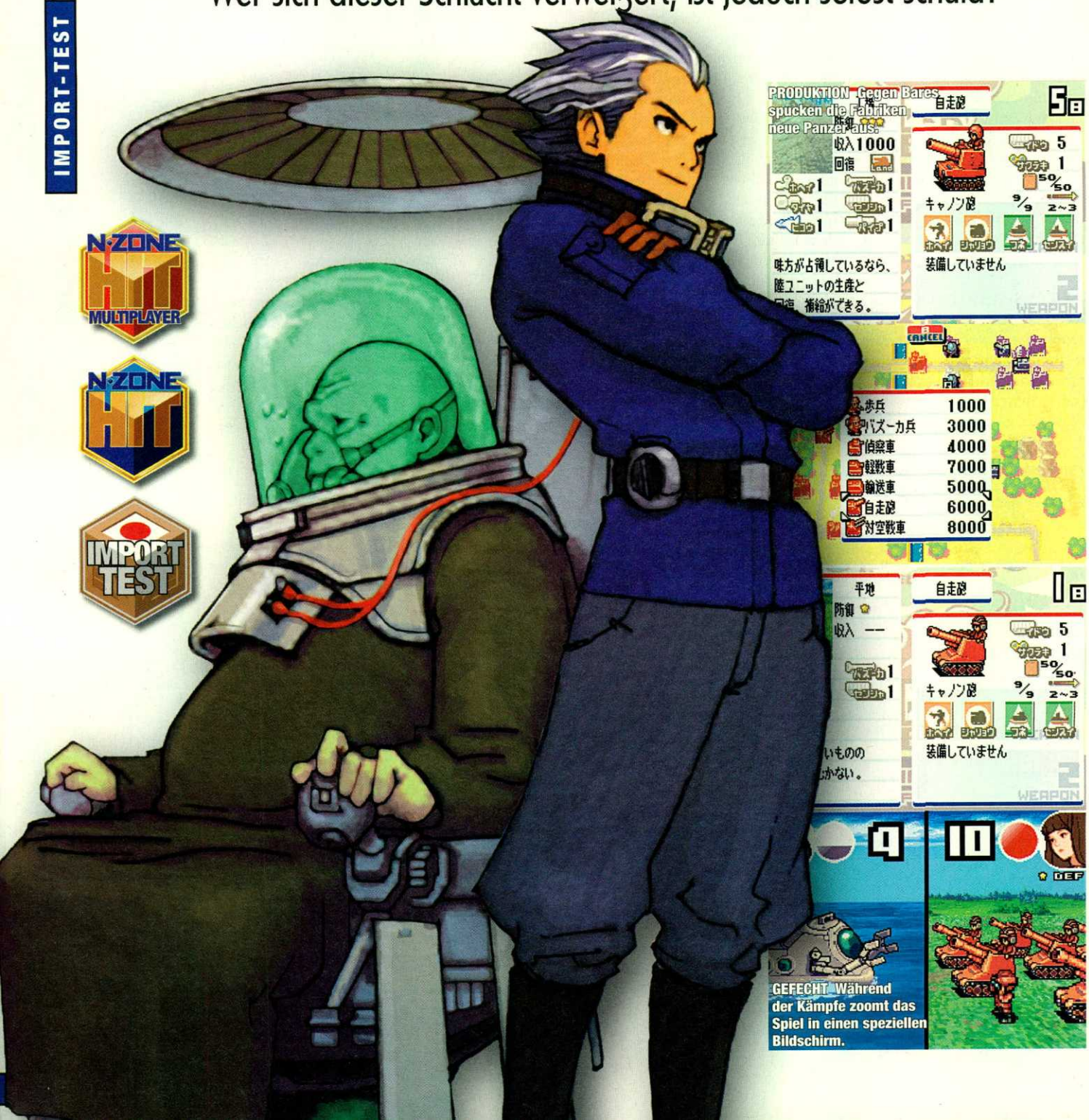
GRAFIK	SOUND		EINZEL
62%	82%	85%	84%

IMPORT JAPAN

Schweißtreibendes Partyspiel mit neuen Ideen, tollem Story-Modus und witziger Musikauswahl.

Advance Wars Dual Strike

Stellt euch vor, es ist Krieg und keiner geht hin.
Wer sich dieser Schlacht verweigert, ist jedoch selbst schuld!



N-ZONE HIT MULTIPLAYER

N-ZONE HIT

IMPORT TEST

INFO **DER COMBAT-MODUS**

Rundenkämpfe ade

Jetzt wird in Echtzeit zurückgeschossen!

Auch Handheld-Pazifisten benötigen mal eine Pause. Wer keine Lust hat, seine Einheiten strategisch über eine Landkarte zu befehligen, geht im Combat-Modus selbst ran! Ihr erhaltet ein Budget, mit dem ihr euch einfache Infanteristen sowie drei Arten von Panzern aneignet. In dieser Zusammenstellung, die euch selbst überlassen ist, zieht ihr dann in die Schlacht. Mittels Steuerkreuz bewegt ihr dabei euer Geschütz in Echtzeit über den Bildschirm, mit dem A-Knopf wird geballert. Jede Einheit besitzt Statuswerte für Angriff und Verteidigung, deshalb solltet ihr euch gut überlegen, ob ihr euch mit einem unbedarften Soldaten an einen XXL-Panzer heranwagt. Es gewinnt, wer am Ende als Einziger auf dem Schlachtfeld übrig bleibt oder wer das gegnerische Hauptquartier erobert. Zur Belagerung platziert ihr einen Infanteristen auf dem entsprechenden Feld und wartet, bis ein Countdown abgelaufen ist. Nach dem Ende einer Schlacht rückt ihr mit den verbliebenen Einheiten in ein neues Kriegsgebiet vor. Praktisch: Über Wi-Fi transferiert ihr drei Probelevels des Combat-Mode auf andere DS-Systeme, außerdem dürft ihr gegen einen Freund in den Krieg ziehen. Die heruntergeladene Demo ist dann so lange spielbar, bis der DS ausgeschaltet wird.

ETAT **Mit gemischtem Bestand der Einheiten lassen wir die Schlacht angehen.**

LICHT UND SCHATTEN **An diesem Schauplatz herrscht dichter Kriegsnebel.**

Papas Zinnsoldaten haben ausgedient, der Kriegsveteranen-Nachwuchs zieht mit virtuellen Anime-Figuren in den Kampf. *Advance Wars* gehört plattformübergreifend zur Königsklasse des gefechtsbetonten Strategie-Genres und definierte die Art und Weise, wie sich zünftige Taktikspiele unterwegs spielen müssen, neu. Der gewaltige Umfang und ein hoher Grad an Übersichtlichkeit ließen die Handheld-Perle aus Fernost zu einem Dauergast im Game-Boy-Advance-Schacht werden. Der wenig revolutionäre, aber trotzdem exzellente Nachfolger *Black Hole Rising* ist unlängst erschienen, die Schusswechsel des actionreicheren GameCube-Spin-offs *Battalion Wars* (ehemals als „Advance Wars: Under Fire" bekannt) sollten noch dieses Jahr einsetzen. Zuvor allerdings tobt der Krieg zwischen den Bildschirmfronten des Nintendo DS. Stylus gezückt und raus mit euren Mannen aufs virtuelle Schlachtfeld!

TAKTIK-SCHARMÜTZEL

An der strategischen Ausrichtung hat sich glücklicherweise nichts geändert. Als einer von mehr als zwei Dutzend Befehlshabern entsendet ihr Fußsoldaten, Panzer, Luftflotten und Marineeinheiten in über 200 unterschiedliche Karten. Dort liefern sich die verfeindeten Lager rundenbasierte Gefechte, die spontan an ein Schachspiel erinnern. Jede eurer Figuren weist hinsichtlich Bewegungsradius, Angriffs- und Verteidigungswerten Feinheiten auf, mit denen sich Hobbystrategen in den Einführungsmissionen vertraut machen. Während sich Infanteristen für den Nahkampf „Mann gegen Mann" gut eignen, sind sie gegen die höherrangigen Panzer machtlos. Luftangriffe dezimieren zwar mühelos Bodentruppen, stehen sich aber Hubschrauber und Großraumbomber gegenüber, so bahnt sich ein äußerst einseitiger Kampf an. Auch dem Kriegsterrain wird eine besondere Bedeutung beigemessen. Es spielt also durchaus eine Rolle, ob ihr im Schutz von urbanen Wolkenkratzern eure Panzer platziert oder auf lichten Grünflächen zum Angriff blast. Städte sind gleich in mehrfacher Hinsicht interessant: Zum einen regenerieren sich angeschlagene Einheiten dort auf wundersame Weise, zum anderen füllen eroberte Städte die Kriegskasse. Und wie in der Realität macht auch das fortschrittlichste Kriegsgerät keinen Mucks mehr, wenn der Benzintank leer ist. Auch die Bedienung ist grundsätzlich identisch mit den Vorgängern. Immer noch lassen sich eure Einheiten ganz klassisch mit dem Digikreuz navigieren, alternativ kann hierzu der Stylus verwendet werden. Zur besseren Übersicht müsst ihr euch neuerdings übrigens nicht mehr in ein separates Menü begeben, um Informationen zum Terrain und den Truppen zu erlangen. Der obere Bildschirm vereint alle wichtigen Eckdaten auf sehr komfortable Weise.

SCREENABTAUSCH

Dies ist aber nicht die einzige Neuerung des dualen Schlags. Im späteren Spielverlauf befindet ihr euch beispielsweise auf einer Karte, in der euer Gegenüber ein hochexplosives Gemisch zur Detonation bringen kann. Einheiten, die sich in der Nähe des Sprengsatzes befinden, werden im Nu dezimiert. Um eure Armee vor dieser unliebsamen Begegnung fernzuhalten, begebt ihr euch mit eurem Flugzeugpark in den Luftraum, wo euch der Feind nichts anhaben kann. Die Luftkämpfe werden auf dem oberen Screen dargestellt und laufen prinzipiell wie die Bodenkämpfe ab – lediglich

INFO GAME BOY WARS

Taktik made in Japan

Schon 1991 lieferten sich Hosentaschen eine Fehde!

Zugegeben, so ganz neu ist die Idee der portablen Knobelscharmützel nicht. Bereits im Jahr 1991 erschien mit *Game Boy Wars* – allerdings nur in Japan – der Vorläufer von *Advance Wars*, wie es europäische Zocker kennen. Trotz pixeliger Präsentation verfügt *Game Boy Wars* bereits über fast alle spielerischen Raffinessen der Nachfolger: 24 verschiedene Truppentypen bewegen sich auf diversen Kriegsgebieten, neue Einheiten können in Fabriken erschaffen werden und eroberte Städte füllen den Rüstungsetat. Stehen sich die befeindeten Lager gegenüber, so schwenkt die Spielperspektive in einen Kampfbildschirm um – eben genauso wie heute. Nachteil: Die Ladezeiten während gegnerischer Züge sind bei *Game Boy Wars* deutlich länger. Wer das Modul sein Eigen nennt, darf sich glücklich schätzen: Der Titel ist nicht nur hervorragend spielbar, sondern aufgrund der Japan-Exklusivität auch extrem selten.

ARBEITSTEILUNG Red Star und Blue Moon kämpfen Seite an Seite.

MISSILE IM ANFLUG Hier spielt ihr gegen die Uhr.

mit dem Unterschied, dass hier ein computergesteuerter Kommandant die Einsatzleitung übernimmt. In späteren Missionen könnt ihr sogar selbst die Rolle des zweiten Heerführers übernehmen: Zu Beginn einer Mission entscheidet ihr euch, welche Parteien Arbeitsteilung betreiben sollen. Eure Wahl hat zwar keinen direkten Einfluss auf den Spielverlauf, doch für gemeisterte Aufgaben gibt es Erfahrungspunkte, die euch bei dauerhaftem Erfolg Abzeichen bescheren. Insgesamt gibt es 300 dieser Medaillen. Jeder Offizier verfügt darüber hinaus über einen limitierten Spezialangriff, den ihr jedoch erst nach einigen Spielrunden einsetzen könnt. Dadurch steigt nicht nur eure Angriffskraft um zehn Prozent, sondern ihr dürft zudem einen zweiten Zug tätigen. Häufig leitet eine solche Power-Attacke gegen Ende eines Abschnitts eine überraschende Wendung ein, deshalb ist taktisches Vorgehen Pflicht. Nicht minder strategisch geht es zu, wenn sich zwei Länder wie Red Star und Blue Moon zusammentun und gegen ein drittes Lager antreten. Wenn jede Truppe dann

KAUFEN, MARSCH, MARSCH! Schaltet Kommandeure und Karten frei.

GESCHOSS Die Rakete halbiert euren Helikopterbestand – in Deckung!

noch eigene Fabriken errichtet hat und fortan selbst Kriegsmaschinen produzieren kann, fährt *Advance Wars: Dual Strike* seine Geschütze voll auf. Da kommt einiges an Arbeit auf euch zu, denn spätere Kampagnen ziehen sich gerne mal über eine gute Stunde hinweg. Löblich ist, dass sich drei Fortschritte jederzeit auf der Cartridge festhalten lassen. Beim zweiten Teil gab es lediglich einen Speicherstand, um seine Fortschritte zu sichern. Irgendwann raucht schließlich auch der geübteste Spreng-Kopf!

AUFMARSCH DER PIXELSOLDATEN

Vier Hobbystrategen dürfen bei *Advance Wars* rundenbasiert an einem System um den Sieg kämpfen. In diesem Fall erteilt jeder Offizier seiner Mannschaft Befehle und reicht den Nintendo DS nach dem Zug an die Mitspieler weiter. Die Optionsvielfalt dieses Kollektiverlebnisses ist gigantisch: Vom Kriegsnebel über die Spielzeit bis hin zum Terrain passt ihr neun Parameter nach euren Vorlieben an. Kenner der Vorgänger brauchen trotz fehlender Japanischkenntnisse nicht zu verzweifeln, da *Famicom Wars DS*, so der japanische Titel von *Dual Strike*, abermals viel mit Symbolen arbeitet. Habt ihr mehrere Systeme zur Hand, könnt ihr eine Demo des neu integrierten Combat-Mode verschicken (siehe Info-Kasten), eigene Maps austauschen oder euch eine Wi-Fi-Schlacht liefern – auf Wunsch sogar mit formierten Teams. Lustig: Mit bestimmten Tasten lassen sich Textbotschaften versenden, die ihr zuvor editiert habt. Technisch haben sich Intelligent Systems' Pixeltruppen zwar schon längst in die Herzen der Fans geballert, dennoch hätten wir gerne gesehen, dass die Strategieperle eine grafische Frischzellenkur über sich ergehen lässt. Im 3D-Handheld-Zeitalter sollte es beispielsweise keine Mühe mehr sein, polygonale Truppen im Kampfbildschirm darzustellen. Taktikfetischisten freuen sich auf Ende September, wenn *Advance Wars* europäische Doppelschirme infiltriert, und geben Papas Zinnsoldaten endgültig in den Hausmüll. Zeit für einen Machtwechsel!

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

Doppelschlag

Auf welchem System knobelt es sich besser?

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

System: Nintendo DS

GAMEPLAY ★★★★★

Modus-Vielfalt: Kampagne, Multiplayer, Trial, Free Battle, Survival, Combat, Multiplayer, Shop, Editor

Künstliche Intelligenz: Die Gegner reagieren enorm intelligent auf eure Aktionen. Der Schwierigkeitsgrad zieht schon sehr früh an.

Steuerung: Im Grunde genommen identisch mit den Game-Boy-Advance-Teilen. Diesmal kann alternativ mit dem Stylus gesteuert werden.

Editor: Dank Touchscreen lässt sich der Karteneditor noch komfortabler bedienen. Zusätzlich können die Farben der Charaktere bearbeitet werden.

MEHRSPIELER-MODUS ★★★★★

Modi: Kartentausch, Single-/Multi-Cartridge-Kampf, Combat, Demo-Download

Link: Mit nur einer Cartridge baut ihr eine kabellose Link-Infrastruktur für bis zu 8 Spieler auf. Nur wenn jeder Spieler über ein Spiel verfügt, sind alle Karten anwählbar.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: *Dual Strike* sieht deutlich schärfer aus, unterfordert die Hardware aber trotzdem. Die schematische Darstellung wurde beibehalten, so hat sich am hohen Übersichtlichkeitsgrad nichts geändert.

Sound: Ähnlich wie beim Vorgänger. Jeder General bietet eigene Musikstücke, die Explosionen klingen dagegen etwas dumpf.

Präsentation: Oben werden Statuswerte eingeblendet, unten findet das Spielgeschehen statt. Gut gelöst!

MOTIVATIONSKURVE

1 Serienkenner fühlen sich mit dem Gameplay sofort vertraut.

2 Die Bedienung geht flüssig von der Hand. Der Anspruch steigt.

3 Der Schwierigkeitsgrad zieht merklich an. Ihr seid motiviert.

4 Nicht nur der überragende Mehrspieler-Modus fasziniert dauerhaft.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

ADVANCE WARS 2: BHR

System: Game Boy Advance

GAMEPLAY ★★★★★

Modus-Vielfalt: Kampagne, Multiplayer, Versus, War Room, Shop, Editor – den Combat-Modus gab es noch nicht.

Künstliche Intelligenz: Im Vergleich zum ersten Teil passt sich der Computer noch einen Tick geschickter euren Spielzügen an.

Steuerung: Sämtliche Einheiten lassen sich bequem mit dem Steuerkreuz navigieren. Trotz Spieltiefe sehr intuitiv gelöst.

Editor: Das Erstellen von Karten funktioniert tadellos. Die Bedienung per Steuerkreuz ist gelungen. Wie auf dem DS können drei Maps gespeichert werden.

MEHRSPIELER-MODUS ★★★★½

Modi: Kartentausch, Single-Modul-Kampf, Multi-Modul-Kampf

Link: Ihr benötigt ein Linkkabel, um bis zu 4 Game-Boy-Advance-Systeme zu vernetzen. Löblicherweise gibt es neben einem Multi-Pak-Modus auch ein 1-Modul-Spiel.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: In optischer Hinsicht hat sich im Vergleich zum ersten *Advance Wars* nur wenig verändert. Die Objekte sind noch etwas verwaschen, der künstlerische Stil ist aber genauso klasse wie beim Vorgänger.

Sound: Knackige Hintergrundmusik, passende Effekte. Der Sound unterstützt das Spielgeschehen hervorragend.

Präsentation: Um zwischen Kampfbildschirm und Statuswerten zu blättern, müsst ihr eine Schultertaste drücken.

MOTIVATIONSKURVE

1 Tutorial-Missionen machen euch mit dem Gameplay vertraut.

2 Langsam begreift ihr die Spielmechanik und erlebt erste Erfolge.

3 Die Missionen verlangen euch volle Konzentration ab.

4 Ihr wollt alle Aufgaben meistern. Der Multiplayer-Modus begeistert.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Im direkten Vergleich schneidet *Advance Wars: Dual Strike* besser ab als *Black Hole Rising*. Der Mehrspieler-Modus gestaltet sich ohne Linkkabelsalat wesentlich unkomplizierter, der zweite Bildschirm führt alle Informationen auf sinnvolle Weise zusammen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat wurde ausgemustert.

Selbst Bundeswehrverweigerer bekommen bei dieser Reihe feuchte Augen, denn wo sonst kann man sich einem herrlichen Strategiefest hingeben, ohne stickigen Kasernengeruch einzuatmen? *Advance Wars: Dual Strike* ist dank des Doppelschirms übersichtlicher als die Vorgänger und entzückt dank ausuferndem Multiplayer-Modus. Ein Orden gebührt ebenfalls dem einfach zu bedienenden Karten-Editor.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga hat es wieder gepackt.

Advance Wars ist auch auf dem DS ein Strategiespektakel allererster Güte. Ich hätte mir zwar umfassendere Neuerungen und eine optimalere Anpassung an die Fähigkeiten des DS gewünscht, dennoch hat mich das Strategiefieber genau wie bei den Vorgängern ruck, zuck gepackt. Insbesondere der geniale Mehrspieler-Modus sorgt ohne Kabelsalat für jede Menge Spielspaß.

IMPORT-TEST

ADVANCE WARS: DS

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Internet:	www.nintendo.co.jp
Spieler	1-8 (1 Cartridge)
Sprache	Japanisch
Europa-Termin	30. September
Störfaktor Sprache	Mittel

⊕ Spieltiefe par excellence
⊕ Umfangreiche Mehrspieler-Modi
⊕ Übersichtliche Darstellung
⊖ Technisch kaum Fortschritte

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Komfortabel zu bedienen, jetzt auch mit dem Stylus. Kenner und Einsteiger kommen gut zurecht.

STEUERUNG 91%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	80%	90%	89%

IMPORT JAPAN

Die DS-Strategiebombe trifft mit einer **Punktlandung.** Gewohnt intelligente Strategieperle!

HARDWARE

GRUSELIG Auf dem Gerät findet man sogar Fingerabdrücke in stimmungsvollem Rot.

Resident Evil 4 Controller

Madrics bringt den **spektakulären Controller** nach Deutschland.

Als Import ist dieser extravagante Controller schon seit einigen Monaten erhältlich – und nun vertreibt die Firma Madrics das schmucke Sammlerstück auch in Deutschland. Beim Design hat sich der amerikanische Hersteller Nubytech einige Gedanken gemacht. So wird der Controller nicht in einer schnöden Plastikverpackung verkauft, sondern in einer schmucken Papp-Box angeboten, die an eine kleine Holzvitrine erinnert. Darin befinden sich der Controller und ein Plastikunterbau, der nicht nur als Standfuß dient, sondern auch Lagerplatz für das 3,5 Meter lange, separate Controllerkabel bietet.

VOLL ABGEDREHT

Sobald das Kabel an der Unterseite mit dem Controller und am anderen Kabelende mit dem GameCube verbunden ist, kann es auch schon losgehen. Auf der Oberseite der Kettensägenattrappe findet ihr alle Bedienelemente eines regulären Controllers – allerdings sind die zwei analogen Ministicks, die Feuertasten A, B, X und Y, das digitale Steuerkreuz und die Start- und Pause-Taste anders angeordnet, denn die Hände greifen den Controller nicht von vorne. Mit der rechten Hand greift ihr den gelben und mit der linken den schwarzen Griff. Im Praxistest mit *Resident Evil 4* hatten wir mit dieser Umstellung zunächst stärker zu kämpfen als mit den ersten Gegnern im Spiel. Nur mit viel Geduld gewöhnt man sich an den unergonomischen Controller-Kasten. Fazit: Ihr werdet keinen cooler aussehenden Controller für den GameCube finden, dafür aber sehr viele, die sich besser bedienen lassen. Unserer Meinung nach gehört der Resident Evil 4 Controller aber ohnehin nicht in Spielerhände, sondern als Dekoration neben die große GameCube-Spielesammlung, denn DA macht er sich richtig gut!

TEST

RE 4 CONTROLLER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Nubytech/Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis	Leistung
Ca. € 60,-	Ungenügend

- ⊕ Ansehnlicher Blickfang für Fans
- ⊕ Abnehmbares Controller-Kabel
- ⊕ Extrem coole Verpackung
- ⊖ Sehr unergonomische Bedienung

EINSCHÄTZUNG

OK

GC Joypad

SPARSAM Ein günstigeres GameCube-Pad ist uns noch nicht untergekommen.

CONTROLLER Sehr günstiger GameCube-Controller für Einsteiger

Achtung, Sparfüchse – wenn ihr einen sehr günstigen Controller sucht, seid ihr hier an der richtigen Adresse. Das GB Joypad von Vidis kostet lediglich zehn Euro und ist damit deutlich günstiger als das Controller Black von Nintendo, das bei Amazon.de zum Beispiel für 35 Euro den Besitzer wechselt. Aber lohnt sich die Investition in das günstige GC Joypad eigentlich? Wir haben das sparsame Eingabegerät getestet.

DER PRAXIS-CHECK

Das Controller-Kabel ist mit zwei Metern ausreichend lang bemessen. Bei der Positionierung der Feuertasten und Ministicks auf dem Gerät hat man sich genau an Nintendos Original-Controller gehalten, setzt aber auf deutlich minderwertigere Komponenten. So klappern die Tasten A, B, X und Y zwar etwas, arbeiteten im einwöchigen Dauertest in der Redaktion aber stets zuverlässig. Das graue digitale Steuerkreuz ist etwas klein geraten, lässt sich aber sehr angenehm und leicht steuern. Etwas anders verhält es sich mit dem gelben C-Stick, denn der ist an seiner Oberseite zwar mit einer gummiartigen Oberfläche beschichtet, allerdings rutschen Spielerdaumen hier recht leicht ab. Die Bauform unterscheidet sich von Nintendos Controller etwas, denn die Griffe fallen deutlich größer aus, sodass mittelgroße bis große Spielerhände das Gerät besser halten können. Für Linkshänder hat Hersteller Vidis auch über der linken Schultertaste eine Z-Taste eingebaut. Das ist ebenso praktisch, wie die unter der Start-Taste verbauten Tasten, um die dreistufige Dauerfeuer-Funktion zu steuern. Der Zeitlupen-Modus hingegen lässt sich nur in wenigen Spielen anwenden und ist eigentlich überflüssig. Fazit: Das GC Joypad ist ein sehr günstiger Controller, der zwar nicht über die hervorragend verarbeiteten Komponenten des Nintendo-Controllers verfügt, aufgrund seines niedrigen Preises im Test aber trotzdem eine akzeptable Figur macht.

TEST
GC CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.de
Preis	Ca. € 10,-
Leistung	Sehr gut

- ⊕ Zwei Meter Kabel
- ⊕ Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- ⊖ Nur ausreichende Verarbeitung
- ⊖ Rutschiger C-Stick

EINSCHÄTZUNG
OKAY

NDS Leather Bag

ZUBEHÖR Der Lederschutz für den DS

Die Leather Bag ist eine praktische Tasche, die dank gut vernähten Kunstleders nicht nur sehr widerstandsfähig ist, sondern auch noch sehr gut aussieht. Um den Nintendo DS darin zu verstauen, könnt ihr die Tasche über zwei Magnetverschlüsse öffnen. Ob ihr den beigelegten Schulterriemen anschließen wollt, ist reine Geschmackssache. Fazit: Auch ohne Stauraum für Spiele und Zubehör ist die (übrigens mit dem Leather Case von Logic 3 baugleiche) Tasche die hübscheste, die wir bislang entdeckt haben.

PRAKTISCH In der robusten Kunstledertasche ist eine Gürtelschlaufe eingearbeitet.

TEST
NDS LEATHER BAG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Ca. € 12,-
Leistung	Gut

- ⊕ Schwarzes Kunstleder
- ⊕ Sehr gut verarbeitet
- ⊕ Mit Schulterriemen und Gürtelschlaufe
- ⊖ Kein Stauraum für Spiele und Zubehör

EINSCHÄTZUNG
GUT

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Cube Shock Controller	Madrics	Ca. € 15,-	Sehr gut
MicroCON Wireless	MadCatz	Ca. € 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

AUSGEDIENT **Hat Mario etwa keine Chance mehr gegen „Gewaltspiele" wie GTA San Andreas? Die Zockergemeinde scheint uneins. Gehört Mario für euch zum alten Eisen oder ist er frisch wie eh und je? Schreibt uns doch eure Meinung an redaktion@n-zone.de.**

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Kampf der Konsolen

Hallo!
Ich besitze seit rund zwei Jahren eine Xbox und seit etwa drei Wochen einen GameCube. Da der GameCube von einer Kaufhauskette für nur € 49,95 angeboten wurde, musste ich einfach zuschlagen. Dazu habe ich mir gleich noch ein paar Spiele gekauft (*The Legend of Zelda: The Wind Waker, Star Fox Adventures, Tales of Symphonia*). Eigentlich hatte ich vom GameCube bislang immer den Eindruck einer „Kinderkonsole" mit knallbunter Grafik. Beim ersten Zocken hat sich dieser Eindruck auch bestätigt. Allerdings übertrafen die Atmosphäre und die Story meine Erwartungen um Längen. Da können meiner Meinung nach die Titel, die exklusiv für die Xbox erscheinen, nicht mithalten. Bei den Nintendo-Games stimmt einfach alles. Eines steht für mich jetzt schon fest: Ich werde auch den Nintendo Revolution kaufen. Denn was nützt mir eine grafisch hochgezüchtete Konsole, wie es PlayStation 3 und Xbox 360 sind, mit Spielen, die mich nicht wirklich in ihren Bann ziehen und denen es an Atmosphäre mangelt?

SASCHA KLEMM

Hi N-ZONE,
ich denke schon, dass Microsoft mit der Xbox 360 besser abschneidet als mit der Vorgängerversion. Sony wird wahrscheinlich wieder Marktführer und jeder hält den Revolution für einen Flop. Doch was will Nintendo mit dem x-ten Nachfolger von *Mario* und *Pokémon* erreichen? Für viele Spieler zählt einfach nur Gewalt und fette Optik in Spielen. Nintendo dagegen will auf den Spielspaß hinaus – und ich muss sagen, dass ich nicht auf Nintendo verzichten wollte. All die Kiddies wollen mit ihren Gewaltspielen doch nur cool wirken. Nintendo geht eindeutig den richtigen Weg und auch wenn ich mir den Revolution so oder so holen würde, hätte mich allein die Tatsache des kostenlosen Downloads der First-Party-Spiele überzeugt. Ich kann nur sagen: Weiter so, Nintendo!
Freundliche Grüße

KEVIN SCHRAMM, 14 JAHRE

Ahoi!
Bei weit über fünf Millionen Arbeitslosen und etlichen, die quasi von der Hand in den Mund leben, haben viele Menschen einfach nicht das Geld, um sich die neuesten Hightech-Geräte zu kaufen – zumal die Geräte immer teurer werden. Da kann ich Nintendo nur gratulieren, denn mit billigerer Soft- und Hardware, denke ich, geht diese Firma genau den richtigen Weg. Sicherlich sitze ich auch immer voller Begeisterung vor meinem Fernseher, wenn ich gerade ein Spiel mit einer genialen Grafik zocke. Dass Nintendo nicht auf hochauflösendes HDTV setzt, heißt nicht gleich, dass die Spiele schlecht aussehen. Auf dem GameCube gab es immer Spiele mit einer wundervollen Grafik. Dabei muss die Grafik ja auch nicht unbedingt realistisch aussehen, es reicht eine atemberaubend gestaltete Welt mit vielen Details wie z. B. in *Baten Kaitos*. Meiner Meinung nach könnten sich langsam, aber sicher sogar zwei eigenständige Videospielarten bilden: die, die eine unglaublich reale Grafik besitzen, dafür aber etwas mehr kosten, und die, die vor Innovation nur so strotzen und dafür billiger ausfallen. Ich denke jedoch, dass alle Konsolen eine gute Figur machen werden, aber Nintendo wird das eben auf seine eigene, spezielle Weise realisieren.

PATRICK SACHNIK

Hi!
Zurzeit kann man nicht vorhersehen, ob der Revolution erfolgreich wird. Aber wie es so schön heißt: „Software sells

N-ZONE UBISOFT PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Batman Begins* für den GameCube darf sich nun Nico Scheler aus Jena freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Bomberman DS* für den Nintendo DS, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 25. August 2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Hardware!" Und genau das ist das Problem. Die Third-Party-Hersteller machen keine ordentlichen Spiele für Nintendo. Wieso kommen keine *Final Fantasy*-Spiele für Nintendo-Konsolen raus, die mit den PlayStation-Fassungen identisch ist? *Final Fantasy: Crystal Chronicles* ist kein vernünftiger Ersatz. Und warum kommt kein *GTA San Andreas* für eine Nintendo-Konsole heraus? Und wenn Nintendo es nicht schafft, die Dritthersteller zu überzeugen, genauso gute Spiele für eine Nintendo-Konsole zu entwickeln wie für Sony oder Microsoft, dann wird es Nintendo nicht gelingen, Platz 2 oder gar Platz 1 zu erringen – egal wie viel Innovation in der Konsole steckt. Die Mehrheit der Spieler ist geblendet von Hightech-Geräten wie PlayStation 3 oder Xbox 360. Neben der Innovation muss Nintendo auch gute Grafik und tolle Spiele anbieten. Dass sich Nintendo hinsichtlich des Controllers noch in Schweigen hüllt, ist absolut richtig – zumindest so lange, bis die Konkurrenz nichts mehr kopieren kann.

GÜNER GÜNES

Leon in Bestform

Hi!

Ich danke euch für die vielen Vorberichte zu *Resident Evil 4* und die zahlreichen Leon-Cover auf dem Titelblatt. Ich liebe dieses Spiel – und das habe ich vorher noch nie über ein Videospiel gesagt. Klar finde ich es etwas schade, dass die Bonusspiele rausgenommen wurden, aber viel wichtiger ist doch die Tatsache, dass das Spiel an sich ungeschnitten ist. Und dank eurer Komplettlösung hat es einen Mordsspaß gemacht, Ashley zu retten.

ARISTIDES GRAMMENOS

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über die Ankündigung von *Resident Evil 5* für die Xbox 360 und die PlayStation 3.

Zerocin — AW: Wie kann Capcom uns das nur antuen?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 03.08.03
Datum: 20.07.05 09:58

Der Tag hätte so schön werden können. Wird er auch,dachte ich im ersten moment,als ich las das Resi 5 in entwicklung ist. doch dann die schreckensmeldung: Es kommt nur für PS3 und X-Box 360!!!
Wie kann Capcpom nur? hat sich resi4 nicht wunderbar aufm cube verkauft? doch hat es,und wie. schlimm genug das resi4 schon für die PS2 kommt,aber das kann man verstehen und verkraften. wär auch alles nur halb so schlimm wenn resi 5 wenigstens auch für nintendo kommen würd. aber wenn nicht dann hat capcom es sich bei mir gehörig verschissen.

Immer zu zweit sie sind....ein schüler, und ein meister

Phantomganon — AW: Wie kann Capcom uns das nur antuen?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 04.01.03
Datum: 20.07.05 10:49

Ich ärger mich auch, aber das war ja abzusehen, nachdem Nintendo noch kaum etwas über den Revo öffentlich gezeigt hat.

Vielleicht kündigt Capcom RE5 noch nachträglich für den Revo an, ansonsten wird halt ne PS3 gekauft

NintendofanNr 1 — AW: Wie kann Capcom uns das nur antuen?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 23.08.03
Datum: 20.07.05 10:57

> **Zitat:** (Original von YoshyL am 20.07.2005 10:17)
>
> Vielleicht weil sie keine Entwickler Kits haben.
> Wie sollen sie Spiele für nintendo machen, wenn sie es nicht können.
> Vielleicht machen sie es später für die Revo.

was hat das damit zu tun?
man kann ja trotzdem an einer revo-version arbeiten und diese dann, wenn man die kits hat, an die hardware anpassen, also bitte...

Phantomganon — AW: Wie kann Capcom uns das nur antuen?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 04.01.03
Datum: 20.07.05 11:28

> **Zitat:** (Original von NintendofanNr1 am 20.07.2005 11:23)
>
> wieso sollte es denn nicht auf dem revo umsetzbar sein???
> kennst du die hardware vom revo?
> außerdem wird capcom sicher einige details kennen, vom revo...
> also, wieso?
> wegen dem controller, wegen der großen revolution?
> bestimmt nicht, wenn man nichtmal n action-adventure aufm revo umsetzen kann, dann wirklich gute nacht
> also

Ich denke auch, dass RE5 auf'm Revo spielbar sein muss, immerhin müssen ja auch alle alten Cube-Games spielbar sein, und da gehört RE4 nunmal auch dazu. Also wegen dem Controller sollte man sich keine Sorgen machen. Also wegen dem controller, wegen der großen revolution? bestimmt nicht, wenn man nichtmal n action-adventure aufm revo umsetzen kann, dann wirklich gute nacht also Ich denke auch, dass RE5 auf'm Revo spielbar sein muss, immerhin müssen ja auch alle alten Cube-Games spielbar sein, und da gehört RE4 nunmal auch dazu. Also wegen dem Controller sollte man sich keine Sorgen machen. Also, wieso? wegen dem controller, wegen der großen revolution? bestimmt nicht, wenn man nichtmal n action-adventure aufm revo umsetzen kann, dann wirklich gute nacht also

Ich denke mal, dass RE5 noch nicht für Revolution angekündigt ist, weil die Öffentlichkeit nichts über den Revolution weiß

Alanar — AW: Wie kann Capcom uns das nur antuen?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 21.03.05
Datum: 20.07.05 12:32

> **Zitat:** (Original von Phantomganon am 20.07.2005 11:28)
>
> Ich denke auch, dass RE5 auf'm Revo spielbar sein muss, immerhin müssen ja auch alle alten Cube-Games spielbar sein, und da gehört RE4 nunmal auch dazu. Also wegen dem Controller sollte man sich keine Sorgen machen.

Ich weiß nicht, ob es sonst noch jemanden aufgefallen ist, aber der auf der E3 gezeigte Revolution-Prototyp hatte an der Oberseite vier Ports für GC-Controller und zwei für GC-Memory Cards.

Aber zum eigentlichen Thema: Mit etwas Glück bekommt der Revolution vielleicht später eine RE5-Fassund, die dafür in einigen Punkten verbessert ist (Boni etc.). An diesem Punkt heißt es einfach abwarten und Tee trinken. Und wenn Capcom dem Revolution kein RE5 schenkt, dann wird halt als Zweitkonsole eine PS3 oder eine XBOX360 angeschafft (zumindest, wer das geld dafür hat...).

Besucht doch mal meinen Blog. http://myblog.de/alanar
Mein Weblog hat jetzt sogar ein eigenes Forum! Meldet euch an! Noch gibt es wenige User, aber das lässt sich ja ändern...)
http://www.carookee.com/f...

Platz 31 von 39 im N-Zone Miss Avatar Contest.

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE 09/2005 bietet mit *Brothers in Arms: Earned in Blood*, *Alan Wake*, *GTA: Liberty City Stories*, *King Kong*, *Pro Evolution Soccer 5*, *Fahrenheit* und *Resident Evil Outbreak File #2* jede Menge Highlights in der Vorschaustrecke. Im Testbereich stehen unter anderem *Killer 7* und *SingStar: The Dome* auf dem Prüfstand. Darüber hinaus können euch die Kollegen mit Tipps & Lösungen zu *Batman Begins*, *Killer 7* und *Destroy All Humans* weiterhelfen.

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Hauptthema der neuen XBOX-ZONE 09/2005 ist *Far Cry Instincts*, zu dem euch die Kollegen eine ausführliche Vorschau präsentieren. Darüber hinaus werden euch *King Kong*, *187 – Ride or Die*, *DTM Race Driver 3*, *Saint's Row*, *Alan Wake* und weitere Titel umfassend vorgestellt. Im Testteil erwarten euch unter anderem *Fantastic 4* und das *Halo 2 Multiplayer Pack*. Außerdem könnt ihr euch auf eine Komplettlösung zum neuen *Conker*-Spiel freuen.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Mehr Spaß zu viert

Hi N-ZONE!

Ich hätte mal eine Bitte an euch: Ich habe mir vor kurzem einen GameCube zugelegt und wollte mal fragen, ob ihr mir ein paar richtig gute Multiplayer-Games auflisten könnt!

MFG BENNY

N-ZONE Na, sicher können wir. Den Redaktionsalltag lahm gelegt hat neben *Mario Kart: Double Dash!!* vor allem *Mario Power Tennis*. Aber auch *Bomberman Generations*, die Ego-Shooter *TimeSplitters 2* und *TimeSplitters Future Perfect*, die Trommelspektakel *Donkey Konga 1* und *2*, der Volleyballhit *Beach Spikers*, das Rennspiel *Burnout 2*, der Dauerbrenner *Super Smash Bros. Melee* und die virtuellen Brettspielorgien der *Mario Party*-Serie haben für Fetenlaune gesorgt. Nicht vergessen wollen wir natürlich die EA-Sports-Serie, welche unter anderem mit den *FIFA*- und *NHL*-Games für Mehrspielerfreuden sorgt.

Defekte Cheats

Liebe Redaktion!

Als langjähriger Leser Ihrer Zeitung erlaube ich mir folgende Richtigstellung: Die Cheats & Codes zu *Mario Golf Toadstool Tour* (N-ZONE 08/2005) funktionieren nicht. Wie kann das sein?

HILMAR HENZE

N-ZONE Trotz intensiver Prüfung der Cheats & Codes kann es immer mal wieder vorkommen, dass sich ein nicht funktionierender Cheat ins Heft mogelt. Das sollte natürlich nicht vorkommen. Aber unserem Cheats&Codes-Profi Sascha qualmen manchmal wirklich die Finger, wenn er Dutzende von Cheats ausprobieren muss. Wir werden jedoch weiter hart an unserer Qualitätssicherung arbeiten. Zur Not werden wir Sascha androhen, ihm seine heiß geliebten *Donkey Konga*-Bongos zu entziehen, seine Essensrationen zu kürzen und ihm einen Vier-Wochen-Dauertest von *MC GROOVZ danceCRAZE* aufzudrücken.

Eine Frage des Geldes

Hallo N-ZONE!

1. Ich finde die Spieleauswahl für den DS momentan noch sehr überschaubar. Und die richtigen Kracher kommen erst noch. Lohnt es sich für mich, mir jetzt schon DS-Titel zu kaufen, oder soll ich warten?

2. Was glaubt ihr, wie viel der Revolution kosten wird?

3. Ist es hundertprozentig sicher, dass es für den Revolution ein *Super Smash Bros.*-Spiel geben wird?

JOSEF LOESER

N-ZONE 1. Das hängt allein von deinem Geldbeutel ab. Titel wie *Super Mario 64 DS*, *Project Rub*, *Wario Ware Touched!*, *Another Code* und *Polarium* sind absolut spielenswerte Titel. Allerdings sollte ab dem Herbst die DS-Software-Welle mit Titeln wie *Advance Wars: Dual Strike*, *Mario Kart DS*, *Castlevania*, *Metroid Prime: Hunters*, *Meteos*, *Nintendogs* und *Need for Speed: Most Wanted* erst so richtig ins Rollen kommen.

2. Wir denken, dass der Revolution, wenn er in Europa erscheint, nicht mehr als 250 Euro kosten wird. Und wir gehen davon aus, dass die neue Nintendo-Konsole günstiger als Xbox 360 und PlayStation 3 sein und hierzulande Ende 2006 oder im Frühjahr 2007 erscheinen wird.

3. Nintendo-Präsident Satoru Iwata selbst kündigte ein neues *Super Smash Bros.*-Spiel zum Start des Nintendo Revolution an.

DS-Allerlei

Hi!

Ich habe ein paar Fragen an euch:

1. Gibt es schon einen Termin für neue DS-Farben? In Japan und den USA sind doch auch andere Farben erhältlich.

2. Wann kann ich mit meinem DS endlich online spielen?

3. Ich habe *Another Code* in drei Stunden durchgespielt. In eurem Test habt ihr aber von 15 Stunden gesprochen. Wie kann das sein?

MARTIN LIEBER

N-ZONE 1. Bislang sind in Europa keine weiteren DS-Farben angekündigt. Wir gehen aber davon aus, dass Nintendo schon bald weitere Farben veröffentlichen wird. Wenn es im Herbst noch nicht so weit sein sollte, dann garantiert zum Start des Weihnachtsgeschäfts.

2. Hier steht für Europa noch ein großes Fragezeichen. Nintendo hat für Japan und die USA den Start des DS-Online-Services für Ende des Jahres angekündigt. Ein Termin für Europa existiert noch nicht. Wir wissen allerdings, dass Nintendo in Verhandlungen mit verschiedenen Anbietern steht, um auch hierzulande eine Infrastruktur für den DS-Online-Service aufzubauen. Mit etwas Glück werden wir also ebenfalls noch in diesem Jahr, spätestens aber Anfang nächsten Jahres in den Genuss von DS-Online-Spielen kommen.

3. Die 15 Stunden im Test waren für den Durchschnittsspieler vielleicht etwas hoch gegriffen. Aber es zeigt einmal mehr, wie unterschiedlich Spieler einen Titel erleben können. Während die einen *Another Code* in fünf bis sechs Stunden durchspielen, brauchen andere mehr als das Doppelte. Das ist auch der Grund, warum wir den Umfang eines Spiels seinerzeit aus dem Wertungskasten verbannt haben und nur noch im Text erwähnen, wenn ein Spiel besonders kurz oder lang ist. Drei Stunden Durchspielzeit für *Another Code* halten wir allerdings für arg wenig. Cheatest du etwa? ;-)

GENIAL **Die TimeSplitters-Serie dreht im Mehrspieler-Modus so richtig auf.**

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

DS-Hits

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen Prämien** wählen.

Another Code: Doppelte Erinnerung
Finstere Geheimnisse, verborgene Welten, Rätsel und Abenteuer warten in dem packenden Adventure-Titel *Another Code: Doppelte Erinnerung*. Das Spiel reizt alle Möglichkeiten des Nintendo DS aus und es gilt jede Menge kniffliger Aufgaben zu lösen.
Prämien-Nr.: 002718

Need for Speed Underground 2
Im ersten *Need for Speed*-Titel für Nintendo DS baut der Spieler den ultimativen Tuning-Wagen auf und bringt diesen auf den härtesten Strecken des Undergrounds an seine Grenzen. Mit den exklusiv für NDS verfügbaren Features bietet *Need for Speed Underground 2* eine einzigartige Tuning-Erfahrung.
Prämien-Nr.: 002692

Wario Ware Touched
Das Chaos geht dank des verdrehten Gegenparts von Mario in eine neue Runde - *Wario Ware* kommt mit mehr als 180 komplett neuen Minispielen auf den Nintendo DS! Jedes Spiel bietet einen kleinen Spielhappen voller Spaß und die Touchscreen- und Mikrofon-Technologie des DS werden optimal genutzt.
Prämien-Nr.: 002654

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

N·ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax 0043-6246-8825277

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 37,20/12Ausg.; Ausland: € 49,20/12 Ausg.; Österreich: € 42,00/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 19

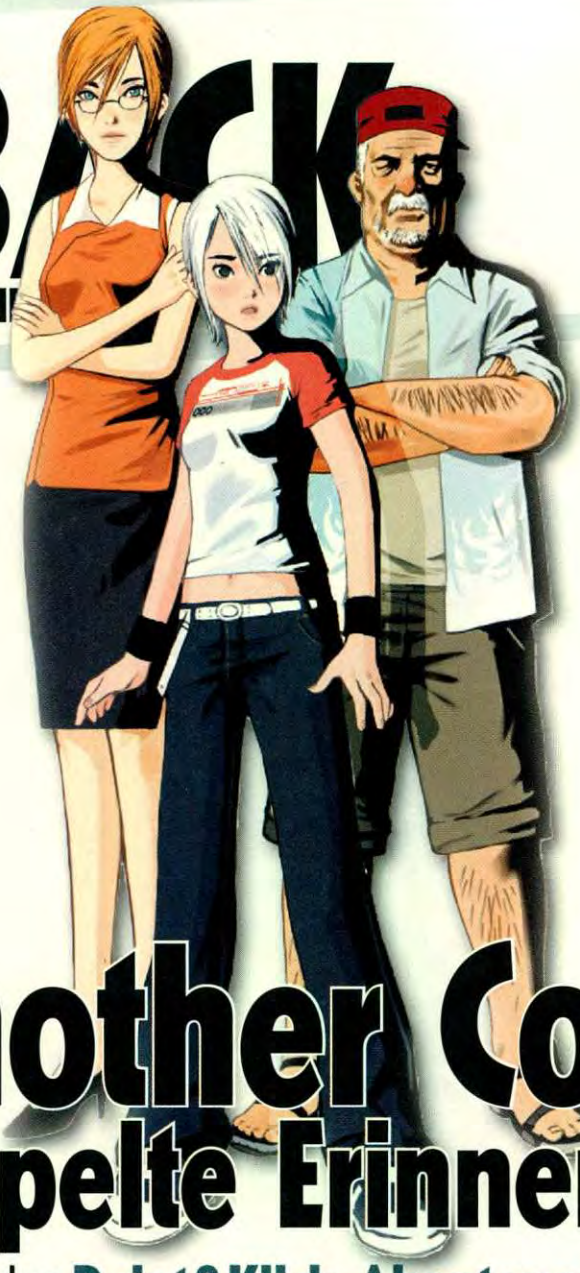
☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

FEEDBACK

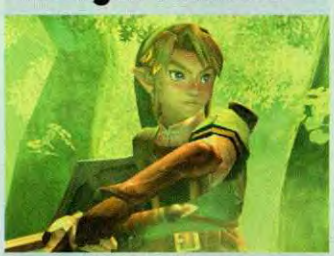
EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN TH



Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

The Legend of Zelda Twilight Princess



Link stellt sich einer neuen Herausforderung

In unserer letzten E3-Umfrage bezeichneten über 85 Prozent von euch *Zelda: Twilight Princess* als ihr persönliches Messehighlight für den GameCube. Ist die Begeisterung immer noch so groß oder gar noch größer? Wir wollen es wissen und präsentieren euch die Ergebnisse in der kommenden N-ZONE.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von dem Spieletitel haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Another Code Doppelte Erinnerung

Für Nintendos **Point&Klick-Abenteuer** vergaben wir einen Hit. Gefiel euch der DS-Titel ebenso gut?

Den begehrten N-ZONE-Hitstempelbekommen nur ausgewählte Spiele, die ordentlich Spaß fürs Geld bieten. In Ausgabe 07/05 verliehen wir dieses Prädikat *Another Code: Doppelte Erinnerung*. In dem Adventure steuert ihr die junge Halbwaise Ashley, die auf der Blood-Edward-Insel das Schicksal ihres Vaters erforscht. Mit im Gepäck: Teenie-Geist D., der Ashley Beistand leistet und ihr hilft, die dunklen Geheimnisse der Insel auszukundschaften.

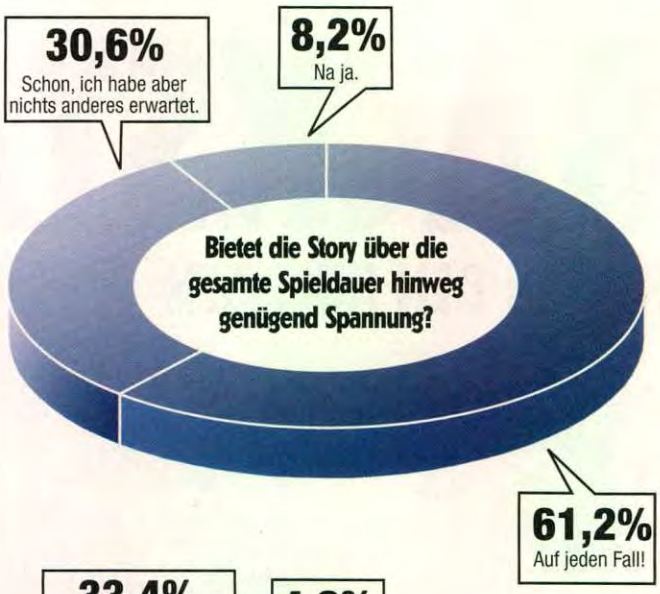
Laut unserer Online-Umfrage waren nicht nur wir vor allem vom intelligenten Einsatz der DS-Features begeistert, auch fast 78 Prozent der N-ZONE-Leser meinen „Einfach super und total motivierend", was die Einbindung der DS-Möglichkeiten in Rätseln betrifft. Positiv fiel auch auf, dass die Schwierigkeit der Rätsel in *Another Code* nicht allzu hoch angesetzt ist. „Es sind einige harte Nüsse dabei, aber sonst mittelmäßig", stellten über zwei Drittel von euch fest.

Überzeugt hat euch die Storyqualität: Knapp 73 Prozent finden sie überragend, nur 21,4 Prozent mittelmäßig. Kein Wunder, dass das generelle Urteil damit ebenfalls positiv ausfällt: Fast 78 Prozent von euch finden das Spiel super – etwa die Hälfte der Befragten würden sich gar wegen dieses Spiels einen Nintendo DS kaufen. Das hängt wahrscheinlich auch mit der Atmosphäre zusammen: Knapp 60 Prozent fanden sie von Anfang bis Ende fesselnd.

Laut unserer Online-Umfrage vermissen viele der N-ZONE-Leser Adventure-Spaß: 83 Prozent hätten gerne mehr Spiele wie *Monkey Island* und Co. Viele von euch sind überzeugt, dass der DS das optimale Handheld ist, um dem tot geglaubten Genre wieder Leben einzuhauchen. Die Wunschrichtung ist klar vorgegeben: Es sollten möglichst Remakes vergangener LucasArts-Hits sein: „*Another Code* ist super gelungen. Her mit einem Remake von *Monkey Island*", fordern denn auch 89,7 Prozent der Leser. Also, Nintendo, wann dürfen wir Guybrush & Co. auf dem DS erleben? **(nic)**

Das Geschehen wird in einer Kombination aus Vogelperspektive und sichtbarem Bildausschnitt dargestellt. Wie hat dir das gefallen?

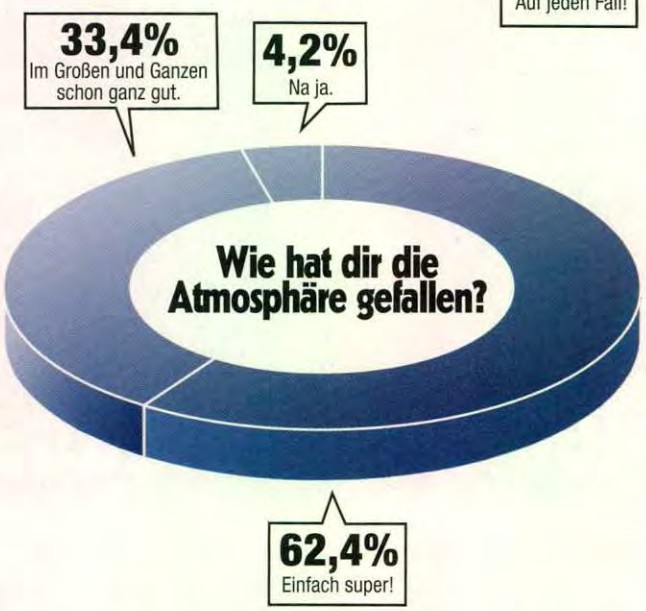
Beste Voraussetzungen für kommende Spiele, die wie *Another Code: Doppelte Erinnerung* gleich mit mehreren Blickwinkeln arbeiten: Unsere Leser kommen mit den unterschiedlichen Perspektiven des DS-Hits sehr gut zurecht. Fast 75 Prozent fanden es zwar anfangs ein wenig seltsam, dann aber „einfach super". Lediglich 22 Prozent bewerteten die Kombination aus Vogelperspektive und sichtbarem Bildausschnitt als mittelmäßig und nur ein verschwindend geringer Rest konnte damit überhaupt nichts anfangen.

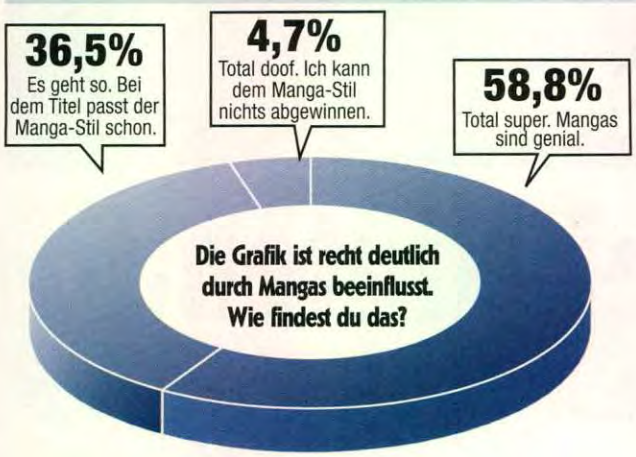


INFO EURE MEINUNG

Während des Abenteuers muss man sich viel unterhalten. Bist du mit der Häufigkeit der Gespräche zufrieden?

Klar. Ist doch super.	45,4%
Mittelmäßig. Etwas zu viel für meinen Geschmack.	42,3%
Überhaupt nicht. Viel zu viel Gelaber.	6,2%
Überhaupt nicht. Viel zu wenige Unterhaltungen.	4,1%
Mittelmäßig. Etwas zu wenig für meinen Geschmack.	2,0%





INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du dem Titel geben?

Zwischen 100 und 95 Prozent	9,2%
Zwischen 94 und 90 Prozent	34,7%
Zwischen 89 und 85 Prozent	35,7%
Zwischen 84 und 80 Prozent	13,3%
Zwischen 79 und 75 Prozent	3,0%
74 oder weniger Prozent	4,1%

Wie bist du generell mit der Steuerung zurechtgekommen?

So einsteigerfreundlich sollte eigentlich die Steuerung aller Spiele sein: Bei *Another Code: Doppelte Erinnerung* kamen lediglich knapp über 4 Prozent unserer Leser überhaupt nicht mit der Steuerung zurecht. Fast 60 Prozent meinten dagegen in unserer Online-Umfrage: „Super. War von Anfang an kein Problem." Die restlichen Spieler mussten sich zwar erst kurz eingewöhnen, kamen dann aber mit der Steuerung gut klar.

Bist du mit dem Umfang zufrieden?

Another Code: Doppelte Erinnerung bietet dem Durchschnittsspieler ungefähr 15 Stunden Spielspaß. Davon hätte die Mehrzahl unserer Leser gerne mehr: Rund 43 Prozent von euch sagen: „Etwas länger hätte es schon dauern können." 35 Prozent gehen sogar noch weiter: Sie sind mit dem Umfang nicht zufrieden, Begründung: „Der Spaß ist viel zu schnell vorbei." 22 Prozent vertreten wiederum die Meinung, dass *Another Code* genau den richtigen Umfang hatte.

INFO EURE MEINUNG

Welche Adventure-Klassiker wünschst du dir auf dem Nintendo DS?

Die Monkey-Island-Serie	23,7%
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug	9,6%
Myst	8,8%
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	8,0%
Maniac Mansion	6,5%
The Legend of Kyrandia	6,5%
King's Quest	6,2%
Day of the Tentacle	5,3%
Sam & Max	4,3%
Simon the Sorcerer I & II	4,2%

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

Teil 1: Geschichte von Nintendo
Teil 2: Product Analysis
Teil 3: Product Localisation, Testing & Technical Support
Teil 4: Verpackungen/ Anleitungen
Teil 5: Online-Department
Teil 6: Lager
Teil 7: Reparaturabteilung
Teil 8: Communication Center
Teil 9: Marketing

Teil 7: Reparaturabteilung

Zu Besuch bei Nintendo

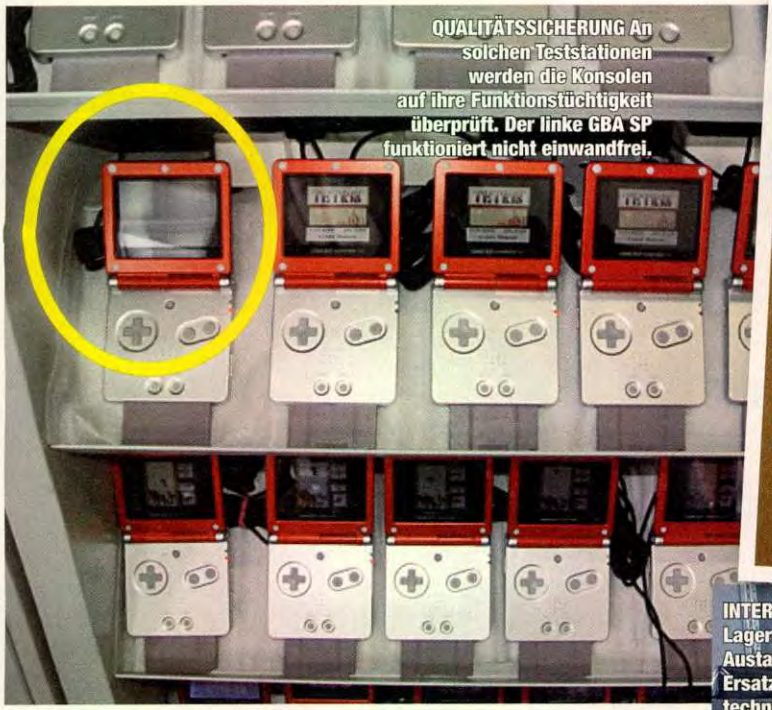
Einige von euch werden folgendes Problem sicher kennen: Genüsslich sitzt man mit seinen Kumpeln auf dem Sofa und zockt eine Runde *Mario Kart*. Eine Person steht zu schnell auf, stößt an den Tisch, kippt die darauf stehende Cola um und gießt den klebrig-nassen Inhalt unbeabsichtigt in den auf dem Boden stehenden GameCube. Ein kurzes „Brrizzzzel" und ein schwarzer Bildschirm künden vom Ableben der heiß geliebten Konsole. Was tun? Für solche Fälle ist die knapp 20 Mitarbeiter große Reparaturabteilung bei Nintendo of Europe zuständig, welche ihren Sitz im Nintendo-Hauptquartier in Großostheim hat. „Hier werden alle kundenspezifischen Reparaturen innerhalb Deutschlands durchgeführt und Austauschgeräte für Europa zur Verfügung gestellt.", erklärt Abteilungsleiter Erik Faller.

UMFASSENDES ANGEBOT

Die Reparaturleistungen von Nintendo umfassen nicht nur die aktuellen Konsolen wie den Nintendo DS, den GameCube oder den Game Boy Advance SP, sondern sämtliche hierzulande erschienenen Nintendo-Konsolen und somit auch noch das NES und das Super Nintendo. Für die älteren Nintendo-Konsolen gehen Nintendo allerdings langsam die Ersatzteile aus. Die Adresse der Reparaturabteilung steht in jeder Anleitung für

TYPISCH Ein LCD-Bruch, welcher durch einen Fall oder Stoß ausgelöst werden kann, ist einer der häufigsten Reparaturfälle für den GBA SP.

KAMPF DEM STAUB In der staubfreien Zone wird von dem Nintendo DS das Touchpanel und die LCD-Anzeige zusammengefügt.



QUALITÄTSSICHERUNG An solchen Teststationen werden die Konsolen auf ihre Funktionstüchtigkeit überprüft. Der linke GBA SP funktioniert nicht einwandfrei.

KURIOS Neben Briefmarken und Plastikteilen finden die Techniker manchmal auch Zahnstocher in den zu reparierenden Konsolen.

INTERESSANT In solchen Lagerräumen liegen die Austauschgeräte und Ersatzteile. Die reine technische Reparatur eines GameCube beträgt im Schnitt 20 Minuten.

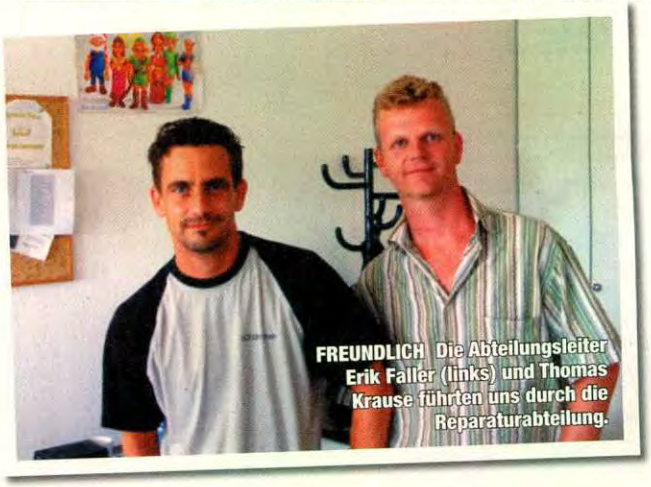
INNENLEBEN Hier hat ein Techniker gerade einen Nintendo DS unter der Lupe.

ein Nintendo-Produkt. Erik Faller empfiehlt sogar, sich bei Reparaturen direkt an Nintendo zu wenden und nicht den Weg über den Händler zu gehen, „da dies einfach schneller geht". Kommt ein Gerät oder ein Spiel bei Nintendo an, wird erst einmal geprüft, ob das Gerät defekt ist. Rund 30 Prozent der eingeschickten Hardware und über 50 Prozent der Spiele weisen nämlich gar keinen Fehler auf. Interessant ist, dass einige Spieler auch ihre PlayStation oder Xbox bei Nintendo einschicken. „Produkte anderer Hersteller reparieren wir noch nicht", erzählt Erik Faller mit einem süffisanten Grinsen.

EXZELLENTE FEHLERQUOTE

Bei den Handheld-Konsolen wird dem Kunden bei offensichtlichen Mängeln sofort ein Austauschgerät aus dem Geräte-Pool zur Verfügung gestellt. Im Geräte-Pool befinden sich bereits reparierte Konsolen. TV-gebundene Konsolen werden in der Regel repariert und nicht ausgetauscht. Fällt eine Reparatur unter die Produktgewährleistung, so übernimmt Nintendo sämtliche Kosten. Die Gewährleistung gilt natürlich nicht, wenn ein Produkt nicht ordnungsgemäß bedient wurde. In so einem Fall kostet beispielsweise der Austausch eines Nintendo DS 59 Euro plus 3,50 Euro Versandkostenpauschale. „Der Kunde erhält ein optisch und technisch einwandfreies Gerät in einem versicherten Paket", erläutert Erik Faller. Weitere Informationen und Preise erhaltet ihr unter www.nintendo.de. Die Qualität der Nintendo-Konsolen ist generell über jeden Zweifel erhaben. So liegt die Fehlerquote der Konsolen, gemessen an den verkauften Stückzahlen, laut Erik Faller deutlich unter einem Prozent. Abteilungsleiter Thomas Krause schildert uns zudem, was man tun sollte, wenn versehentlich Wasser über eine Konsole verschüttet wird. „Die Konsole sollte auf keinen Fall sofort eingeschaltet werden. Am besten nimmt man das Wasser mit einem Handtuch auf und lässt die Konsole anschliesend ein paar Tage zum Trocknen stehen. So ist es zwar nicht sicher, dass die Konsole anschließend wieder funktioniert, in der Regel läuft die Hardware danach aber wieder ganz normal ", erklärt uns Thomas Krause. Die Mitarbeiter der Reparaturabteilung erleben auch viele positive Momente. So hängt im Büro von Erik Faller ein selbst gemaltes Zelda-Bild von einem Jungen, der dieses als Dankeschön für eine erfolgreiche Reparatur eingeschickt hat. Im nächsten Monat stellen wir euch das Communication Center bei Nintendo of Europe vor, an das ihr euch bei allen Fragen zu Nintendo wenden könnt.

FABIAN SLUGA



FREUNDLICH Die Abteilungsleiter Erik Faller (links) und Thomas Krause führten uns durch die Reparaturabteilung.

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten zwei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Batman Begins	08/05
Donkey Konga 2	08/05
Fight Night Round 2	05/05
Ghost Recon 2	07/05
Mario Golf: Toadstool Tour	08/05
Mario Party 6	06/05, 07/05
Mario Power Tennis	05/05
Pitfall: Die verlorene Expedition	06/05
Prince of Persia: Warrior Within	03/05
Robots	06/05
SSX Tricky GC	04/05
Star Fox Assault	05/05
Tak und der Stab der Träume	05/05
Teenage Mutant Ninja Turtles	07/05
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	06/05
TimeSplitters Future Perfect	06/05
Ty der tasmanische Tiger	05/05
Ty der tasmanische Tiger 2	03/05
X-Men Legends	03/05
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	04/05
Zelda: Four Swords Adventures	04/05, 05/05

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Barbie – Die Prinzessin und das Dorfmädchen	03/05
Grand Theft Auto Advance	04/05
LEGO Star Wars	07/05
Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten WCT 2005	07/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Asphalt Urban GT	03/05
GoldenEye: Rogue Agent	08/05
Need for Speed Underground 2	08/05
Polarium	06/05
Project Rub	04/05
Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	08/05
Super Mario 64 DS	03/05
Tiger Woods PGA Tour 2005	04/05
Yoshi's Touch & Go	07/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Pac-Pix

TIPPS Alternatives Malen für Fortgeschrittene

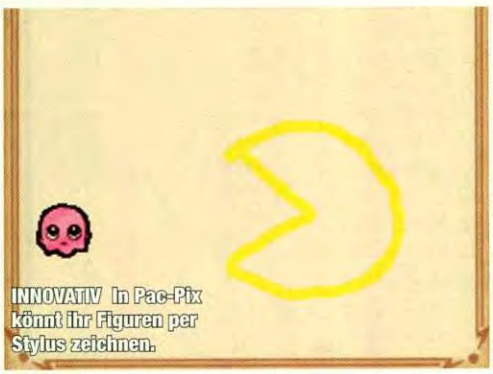
Im Skizzen-Modus von *Pac-Pix* dürft ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen. Mit etwas Übung und unserer Hilfe werdet ihr zu wahren Pixelakrobaten. Hier einige der versteckten Formen und wie man sie zeichnet. Manche bedürfen allerdings etwas Übung, bis sie gelingen.

Regenwolke:
Zeichnet einfach eine kleine Wolke mit vielen kleinen Kringeln. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, färbt sich die Wolke blau, es fängt an zu regnen und sie zieht aus dem Bildschirm heraus.

Schlange:
Versucht eine Schlange zu zeichnen, am besten den Buchstaben W und M direkt in einer Linie. Wenn es klappt, färbt sich die Schlange grün und kriecht über den Bildschirm.

Spazierstock:
Zeichnet auf dem Bildschirm den Buchstaben P, aber als Kleinbuchstaben. Dieser verwandelt sich dann in einen Spazierstock und springt über den Bildschirm.

Kirsche:
Malt ein paar Kirschen, also zwei kleine Kringel, die durch zwei kleine Äste verbunden sind, wie die Bonusfrucht, die Pac-Man aufsammeln kann. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, ertönt passend das Signal der Bonusfrucht.


INNOVATIV In Pac-Pix könnt ihr Figuren per Stylus zeichnen.

LUSTIG Im Skizzen-Modus könnt ihr viel ausprobieren.

Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer

CODES Levelanwahl

Wer mit Winnie Puuh und seinen Freunden im Hundertmorgenwald eine nette Geburtstagsparty feiern möchte, aber im Spiel nicht recht voran kommt, dem können wir helfen. Gebt einfach eines der unten stehenden Passwörter ein und schon kann es mit der Feierei weitergehen.

1. 7045732	5. 1935283
2. 1156612	**6. 5355753**
3. 1348422	7. 3011033
4. 3289904	**8. 9159290**
	9. 5338070
	10. 3600720
	11. 5393900
	12. 1749510
	13. 9594102
	14. 1787971
	15. 1760941
	16. 3412121
	17. 7469427
	18. 9153707
	19. 7809976
	20. 3013736

Wario Ware Twisted!

TIPPS **Freischaltbares für Minispiel-Fans**

In *Wario Ware* geht es mal wieder richtig rund. Bei sol vielen Minispielen kann man schon mal den Überblick verlieren. Wir sagen euch, was ihr genau tun müsst, um die einzelnen Stages im Spiel freizuschalten. Aber vorsichtig, nicht dass ihr noch durchdreht.

9-Volts und 18-Volts Games
Beendet Orbulons Stage
Dr. Crygors Games
Beendet Dribbles und Spitz' Stage
Jimmys Games
Beendet Monas Stage
Skyscraper Remix
Beendet Wariomans Games
Speedier Spin Remix
Gewinnt 50 Punkte in Wario Watch
Dribbles und Spitz' Games
Beendet Jimmys Folks Remix
Jimmys Folks Remix
Beendet Kats und Anas Stage

Tower Remix
Gewinnt 25 Punkte im Wolkenkratzer
Wariomans Games
Beendet 9-Volts und 18-Volts Stage
Wario Watch Remix
Beendet Dr. Crygors Stage
Kats und Anas Games
Beendet Jimmys Stage
Mansion Remix
Gewinnt 25 Punkte im Turm
Monas Games
Beendet Warios Stage
Orbulons Games
Beendet Wario Watch Remix

GENIAL Der eingebaute Kippsensor bringt viel Spielspaß.

MUSIKALISCH Auch Streichinstrumente wollen gespielt werden.

N-ZONE **CLASSIC CHEATS**

Viewtiful Joe

TIPP **Schaltet Spielmodi und Charaktere frei!**

Wenn ihr den Oberbösewicht besiegt habt, könnt ihr nicht nur weitere Charaktere freischalten, sondern dürft euch auch an härteren Schwierigkeitsgraden versuchen. Die nachfolgenden Voraussetzungen müssen jedoch erfüllt sein:

V-Modus freischalten/Video und Joes Girl freischalten:
Adult-Modus durchspielen

Ultra-V-Modus freischalten/als Alastor spielen:
V-Modus durchspielen

Captain Blue freischalten:
Ultra-V-Modus durchspielen

STYLISCH Viewtiful Joe ist einer der coolsten Beat 'em Ups auf dem GameCube.

HERAUSFORDERUNG Nach dem ersten Durchspielen wird es richtig schwer.

N-ZONE **SCHUMMELMODUL**

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Mario Party 6

[m]
3T87-N6N8-4V4NU
RQF3-59W2-WTRDZ

Spieler 1
Unendlich Sterne
H5F0-D93K-YJJ06
AMEF-PX3U-DR7VB

Spieler 2
Unendlich Sterne
JVR8-QZYA-ZRH5E
4A5K-42VF-UCQB0

Spieler 3
Unendlich Sterne
1C7C-ACFG-9PDWC
UBCC-PC62-R6FEG

Spieler 4
Unendlich Sterne
6GBY-BQC8-TU1RG
13DN-AZU2-MCZEV

Donkey Konga 2

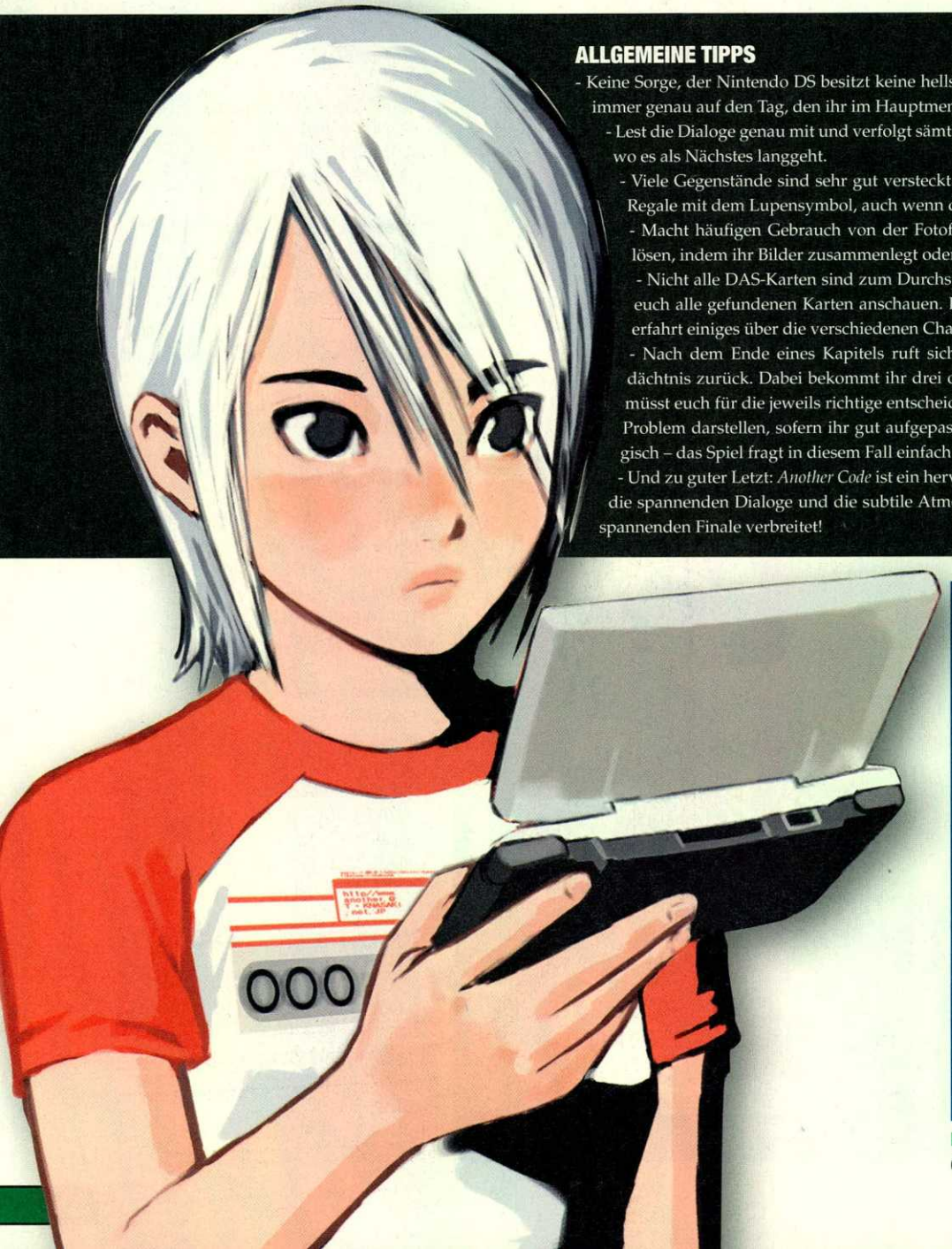
[m]
D6R8-M3R8-Q1KMN
7FJP-WHC1-VK3U9
10 Münzen pro Note
TC38-NGRQ-Q8U2W
YVGK-P6YT-5TQD6

Wert pro Trommelschlag x2
D5CW-QABX-FF02F
62MM-0U92-QW70G
JH90-7UGY-UJHG4
80TH-V3J3-WEBMD
V9DW-XHHW-3XT7D
Y9J9-DBEA-QWVA5
4MR5-ATZU-Y7717
THFJ-M1HX-84D4H

Wert pro Trommelschlag 9999
9ENF-UCW1-96HWA
7TCU-2N3U-RWWBK
6GFH-8XMA-C5QP2
GZMH-D6PR-X7NRQ
RMJZ-8V3K-X393T
4M5X-B05Z-N7AUR
DMZE-EJYQ-VR108
4C4M-6H6N-AAQ8C

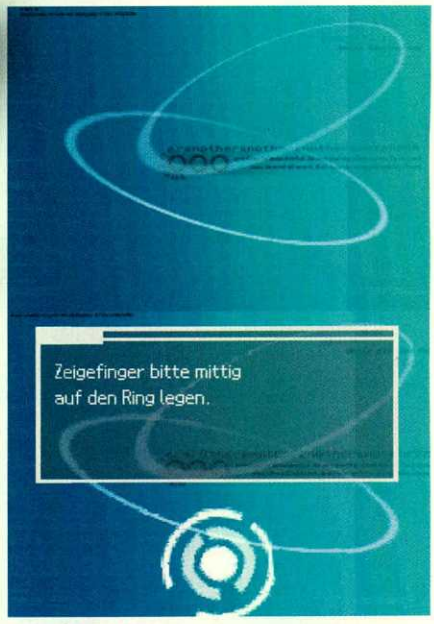
Another Code
Doppelte Erinnerung

Helft Ashley, das Geheimnis der Blood-Edward-Insel zu lüften!
Mit unserer Lösung trifft Ashley ihren Vater bestimmt.

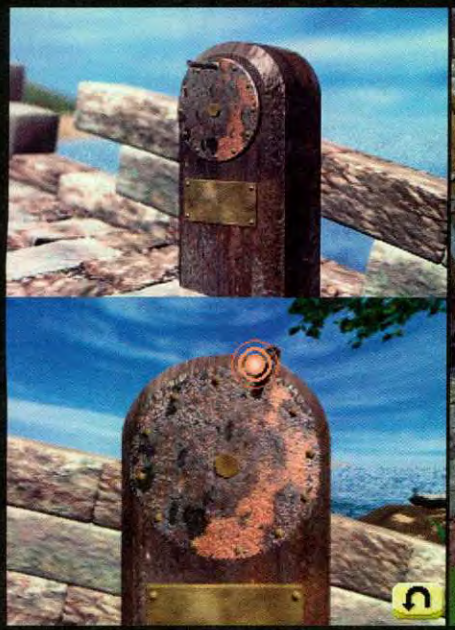


ALLGEMEINE TIPPS

- Keine Sorge, der Nintendo DS besitzt keine hellseherischen Fähigkeiten. Ashleys Geburtstag fällt immer genau auf den Tag, den ihr im Hauptmenü als euren eigenen Geburtstag angegeben habt.
- Lest die Dialoge genau mit und verfolgt sämtliche Zwischensequenzen. Hier erfahrt ihr häufig, wo es als Nächstes langgeht.
- Viele Gegenstände sind sehr gut versteckt. Überprüft sämtliche Schubladen, Schränke und Regale mit dem Lupensymbol, auch wenn die Suche noch so ausweglos erscheint.
- Macht häufigen Gebrauch von der Fotofunktion eures DAS. Viele Rätsel lassen sich nur lösen, indem ihr Bilder zusammenlegt oder euch alte Aufnahmen in Erinnerung ruft.
- Nicht alle DAS-Karten sind zum Durchspielen zwingend notwendig. Trotzdem solltet ihr euch alle gefundenen Karten anschauen. Damit verbinden sich Handlungsstränge und ihr erfahrt einiges über die verschiedenen Charaktere des Spiels.
- Nach dem Ende eines Kapitels ruft sich Ashley die Geschehnisse noch einmal ins Gedächtnis zurück. Dabei bekommt ihr drei oder vier Antwortmöglichkeiten vorgegeben und müsst euch für die jeweils richtige entscheiden. Normalerweise sollte die Beantwortung kein Problem darstellen, sofern ihr gut aufgepasst habt. Falls nicht, ist das auch nicht weiter tragisch – das Spiel fragt in diesem Fall einfach ein zweites Mal nach.
- Und zu guter Letzt: *Another Code* ist ein hervorragendes, aber eher kurzes Abenteuer. Genießt die spannenden Dialoge und die subtile Atmosphäre, die sich in den sechs Kapiteln und dem spannenden Finale verbreitet!



HANDHELD-LADY Was des einen Pokédex, ist der anderen DAS.



TETANUS-GEFAHR Bei diesen Rostflecken ist man froh, den Stylus zu verwenden.

WEITWURF Hier müsst ihr die Hand treffen, um weiterzukommen.

A-A-ASHLEY Der Teenager bibbert beim ersten Anblick D.s.

Another Code: Doppelte Erinnerung für den Nintendo DS ist ein klassisches Grafikabenteuer, das die Fähigkeiten des Doppelschirms hervorragend nutzt. Damit ihr bei der Fülle an Rätseln nicht verzweifelt, liefert unsere Komplettlösung den passenden Wegbegleiter!

DAS? Nie gehört!
Beim DAS, das die junge Ashley Mizuku Robins am Vormorgen ihres 14. Geburtstags in Empfang nimmt, handelt es sich um das Duale Another-System. Damit wird sie künftig ihr Inventar verwalten und Nachrichten ihres Vaters empfangen können. Außerdem dient das Gerät im späteren Verlauf als Fotoapparat. Legt euren Finger zunächst auf die vorgegebene Markierung, um euch zu identifizieren und zum ersten Mal nach elf Jahren Kontakt mit eurem Papa aufzunehmen.

I. Kapitel – Begegnung mit D.

Ich befinde mich auf dem Boot, das zur Blood-Edward-Insel aufgebrochen ist. Was ist meine Aufgabe?
Eure Ziehmutter Jessica wird euch sicher einiges an Informationen verraten, wenn ihr sie anspricht. Nach einer Rückblende legt das Boot an und Jessica begibt sich auf die Suche nach Ashleys Vater. Da der Rotschopf inzwischen schon zu lange fort ist, schaut ihr einfach selbst nach dem Rechten. Ab zur Zugbrücke!

STYLUS-STEIN Bewegt die Platte mit der Kraft eurer Finger.

WAAGSCHALE Erst kombiniert, dann das Tor passiert.

Gegenüber der Brücke hat jemand um Hilfe geschrieen. Wie gelange ich dorthin?
Mit dem Lupensymbol inspiziert ihr die Umgebung. Welch komisches Kästchen verbirgt sich auf der rechten Seite der Zugbrücke? Kann man daran drehen?

Auweia! Wem gehört das Anwesen, auf dem ich mich befinde?
Wo ein Weg ist, da ist der entsprechende Wegweiser nicht weit. Setzt die Holzstückchen auf dem Boden zusammen, um herauszufinden, wo ihr gelandet seid. Die Abzweigung nach rechts führt zu einem Felshaufen.

Wie passiere ich die sperrigen Steine?
Wer mit dem Kopf nicht durch die Wand kommt, folgt der Weggabelung nach rechts.

Hier versperrt schon wieder ein Stein den Weg. Wo geht's lang?
Kleine Mädchen sind manchmal ganz schön stark. Und Spieler, die einen Stylus in der Hand halten, erst recht. Auf geht's, jetzt wird geschoben!

Igitt! Wer steht denn da vor mir?
Keine Zeit für „Geist-reiche" Kommentare! Sprecht die transparente Gestalt einfach mal an und folgt anschließend der Passage zum alten Minengleis.

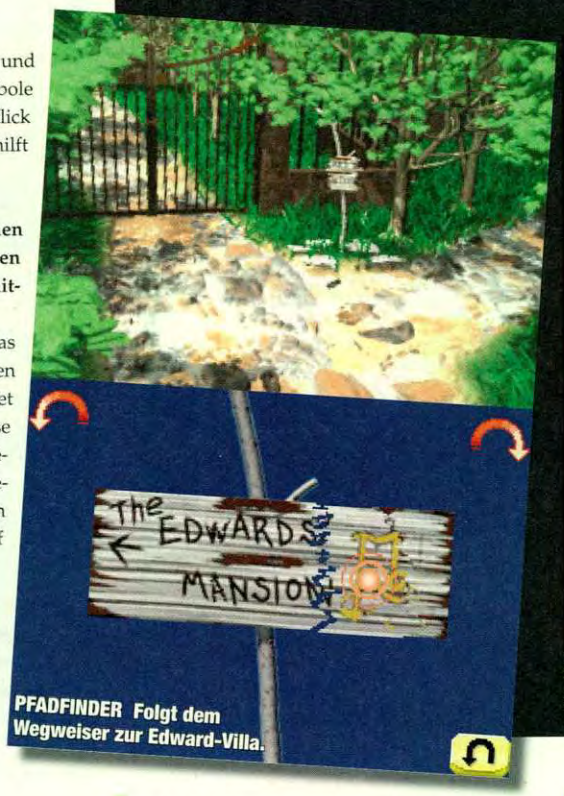
Bei der verrosteten Lore gibt es nichts zu holen, oder?
Weit gefehlt! Glitzert euch da nicht etwas Rundes auf dem Boden entgegen?

Jetzt besitze ich ein Zahnrad. Wo setze ich es ein?
Wolltet ihr nicht schon immer mal wissen, wie es hinter den Toren der Edward-Villa aussieht? Am rechten Pfosten ist ein unscheinbarer Metallkasten befestigt. Um den Mechanismus zu betätigen, kommt das Zahnrad gerade recht.

Wählt das Item aus eurem DAS aus und sorgt dafür, dass die passenden Symbole erscheinen. Welche das sind? Ein Blick auf den nebenstehenden Wegweiser hilft weiter.

Ich stehe vor einem verschlossenen Tor, an den Seiten jeweils Skulpturen einer Hand. Hängt das irgendwie miteinander zusammen?
Und ob! Durchstöbert zunächst das Haus des Pförtners nach interessanten Dokumenten. In einer Holzkiste findet ihr schließlich Eisenkugeln. Ob diese wohl so schwer sind, den rechten Hebel umzulegen? Begebt euch anschließend zum Tor und werft die Kugeln mit dem Stylus in die Aussparung auf der rechten Seite.

Multiple-Choice-Quiz: I. Kapitel
„Jessica" / „Familie Edward" / „seinen Vater" / „die Titelseite des Berichts"



PFADFINDER Folgt dem Wegweiser zur Edward-Villa.

SCHIEBUNG! Klassisch, aber fordernd: das Schiebepuzzle.

II. Kapitel – Die alte Villa

Worum geht es in diesem Abschnitt?
Helft dem seit 57 Jahren toten Geist D. zunächst, seine Erinnerungen aufzufrischen. In der Eingangshalle stoßt ihr auf eine Vogelskulptur, an der ein wichtiger Hinweis angebracht ist. Fotografiert anschließend die beiden Kolibri-Gemälde an der Wand.

Wie gelange ich in die weiteren Räume der Villa?
Knipst die beiden Vogelbilder mithilfe der Fotofunktion eures DAS ab und legt sie übereinander. Der entsprechende Hinweis erscheint in Form des vierblättrigen Kleeblatts. Mit diesem sollte sich das Zahlenschloss öffnen lassen. Der Code lautet übrigens „1128".

Was hat es mit dem Piano auf sich und wo finde ich alle Bücher?
Nach dem Betreten des Korridors hört ihr seltsame Klaviergeräusche. Da liegt es nahe, das Musikzimmer auf der linken Seite aufzusuchen. Um das Rätsel allerdings vollständig zu lösen, müsst ihr die drei fehlenden Bücher mit weißem Einband finden. Die Fundorte der Wälzer sind das Bücherregal in Wells' Zimmer (Y-Buch) sowie die Regale in den Zimmern des Goldvogels (E-Buch) und des Silbervogels (N-Buch).

Wie mache ich die Schrift in dem Notizbuch sichtbar, das sich in Wells' Zimmer befindet?
Da der Bleistift abgebrochen ist, bedient ihr euch kurzerhand im Kamin. Mit dem Holzkohlestück im Gepäck begebt ihr euch wieder zu dem Buch und kritzelt so lange darin herum, bis die Nachricht „Bill will come" sichtbar wird.

Wie gelange ich in die beiden Zimmer am Anfang des Korridors?
Im hinteren Schrank von Wells' Zimmer befindet sich eine Schatulle mit bedruckten Klötzen drin. Habt ihr das Motiv korrekt zusammengesetzt, kommt eine Silbermedaille zum Vorschein. Diese setzt ihr in die Vogelskulptur in der Eingangshalle ein und erhaltet so den Kleeschlüssel. Das Zimmer des Goldvogels (rechte Seite) kann damit geöffnet werden. In das gegenüberliegende Zimmer des Silbervogels gelangt ihr, nachdem ihr den zweiten Klee-

SCHLÜSSELWERKSTATT Schritt für Schritt basteln wir uns einen Dietrich: Wählt den zweiten Kleeschlüssel aus und Ashley bemerkt, dass dieser nicht in das Schloss passt. Kurz darauf müsst ihr beide Kleeschlüssel so rotieren, dass sich die Schlüsselbärte verbinden. Voilà: Die Tür lässt sich öffnen!

ASTRO-KLAVIATUR Klimpert auf dem Piano alle Sternzeichen nach!

TOPSECRET Was verbirgt sich hinter dieser Kommode? Der Zugang ins dritte Kapitel!

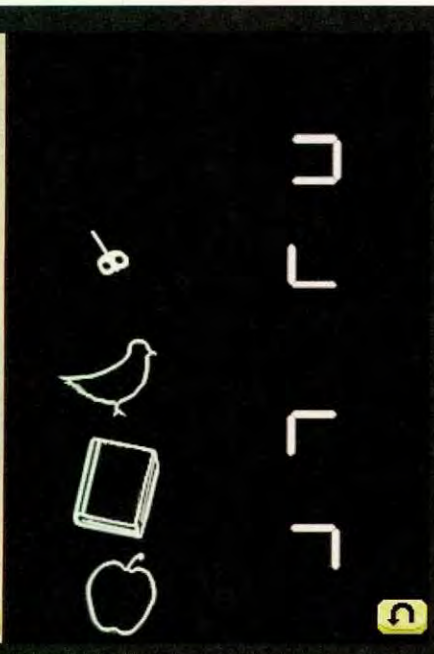
NO ANGELS Notiert euch die Instrumente der farbigen Engel. Die grauen Figuren sind unwichtig.

schlüssel eingesammelt habt. Ihr findet diesen im Zimmer des Goldvogels. Begebt euch hierzu zu der Empore und stöbert in der Keramiksammlung herum. In einem der Gläser werdet ihr fündig.

Ich besitze beide Schlüssel und komme trotzdem nicht weiter.
Kein Problem: Ashley versucht, den zweiten Kleeschlüssel im Schloss umzudrehen und bemerkt, dass irgendetwas nicht passt. Um dennoch reinzukommen, rotiert ihr beide Kleeschlüssel einfach so, dass sich die Schlüsselbärte zusammenschließen. Mit einer Kreisbewegung des Stylus öffnet ihr anschließend die Tür. Das Zimmer des Goldvogels ist damit geöffnet.

Wohin geht es, nachdem ich alle drei Bücher gefunden habe?
Habt ihr die Sternzeichenwälzer gefunden, geht es ab ins Musikzimmer. Begebt euch zum Regal und sortiert die Bücher in der richtigen Reihenfolge ein. Leonards Söhne heißen Henry und Thomas – behaltet diesen Hinweis im Hinterkopf, dann sollte alles klar sein!
Mit der Foto-Funktion eures DAS knipst ihr den Buchrücken (eine Ansammlung diverser Sternzeichen) ab und lauft zum Klavier. Die Fotografie ersetzt in diesem Fall das Notenblatt. Habt ihr auf der Klaviatur die passenden Tasten geklimpert, verschiebt sich auf mysteriöse Weise ein Schrank und lässt euch nach richtiger Beantwortung des Flashbacks ins dritte Kapitel vordringen.

NEXT GENERATION Wer entdeckt den Unterschied?



KLAPPE ZU! Klappt euren DS ein und schaut, wo sich der Geheimschlüssel befindet.

Multiple-Choice-Quiz: II. Kapitel
„Zimmer des Goldvogels“ / „Zimmer des Silbervogels“ / „Bill“ / „E-Buch“

III. Kapitel – Erinnerungen an Franny

Was ist im Atelier zu tun?
Auf dem Tisch hat Ashleys Papa eine weitere Nachricht hinterlassen. Schaut euch außerdem die Zeichnung auf dem Tischchen in der Ecke an und vergesst nicht, die Staffelei mit einem Porträt von Franny zu begutachten.

In Henrys Schlafzimmer steht eine Flasche auf dem Tisch. Wie öffne ich sie?
Da kleine Mädchen keine Flasche zertrümmern können, begebt ihr euch ins Atelier. Dort findet ihr links des Eingangs eine Werkzeugtruhe, in der sich auch ein Hammer befindet. Nützlich, so ein Trumm, oder? Der Vogelschlüssel wandert nach dem Behämmern der Flasche in euren Besitz.

Wozu dient der Rahmen in Henrys Arbeitszimmer?
Hierbei handelt es sich um das wohl genialste Rätsel des Adventure-Genres! Auf dem Tisch liegt ein aufgeklapptes Buch, dessen beide Seiten frappierend an die Bildschirme des Nintendo DS erinnern. Wie wäre es, wenn ihr euer System so neigen würdet, damit auf dem oberen Bildschirm eine Botschaft sichtbar wird? Ein Schlüssel beginnt sich im Buch zu spiegeln, sobald ihr den richtigen Winkel erreicht habt. Mit der Buchstaben-Zahl-Kombination „F3“ lässt sich bestimmt etwas anfangen ...

Jetzt kenne ich den Code F3 und weiß trotzdem nicht weiter.
An der unteren Wand befindet sich ein Bücherregal, das in diverse Fächer eingeteilt ist. Stellt euch vor die F-Spalte und haltet in der dritten

Zeile nach einem grünen Wälzer Ausschau. So gelangt ihr an den Drehschlüssel.

Wo verwende ich den Drehschlüssel?
Habt ihr auf die Musikfiguren in Henrys Schlafzimmer geachtet? D. bemerkte, dass eine Figur fehlt. Lauft in den Bereich des zweiten Kapitels zurück und ihr werdet im ersten Zimmer auf der rechten Seite fündig. Vom Schreibtisch stehlt ihr die Trommlerfigur und integriert diese in die Reihe der übrigen Musiker im Schlafzimmer. Schließlich setzt ihr den Drehschlüssel ein, um die Spieluhr erklingen zu lassen.

Und welche Figuren soll ich betätigen?
Über dem Kamin von Henrys Arbeitszimmer hängt ein Gemälde, das musizierende Engel zeigt – Schnappschuss! Achtet genau darauf, welche Instrumente die weißen Figuren spielen. Nachdem ihr den Drehschlüssel eingesetzt und mit dem Stylus gedreht habt, setzt ihr die erste, die dritte und die vierte Figur in Betrieb. Im hinteren Zimmer des Gangs hat sich am Kamin ein Spalt aufgetan, durch den es weitergeht.

Wie schnappe ich mir den Koffer im Geheimraum?
Habt ihr das abgedeckte Holzkistchen in der Ecke des Raumes schon bemerkt? Darin liegt ein Baseball, mit dem ihr die Kiste dreimal treffen müsst. Herunter purzelt der Koffer, darin ein Schuh. Das Fußkleid beschert euch eine weitere Rückblende.

Geht es am Ende des Korridors wirklich nicht weiter?
Doch! Schaut euch im geheimen Zimmer noch einmal gründlich um. Auf einer der Holzkisten liegen zwei Bilder, die den Korridor in zwei Generationen zeigen. Als der Korridor noch geöffnet war, brannten vier Kerzen in einer bestimmten Anordnung. Merkt euch diese und

RADIO GAGA Unterdrückt das Rauschen mit der richtigen Frequenz. **GUT GEFÜTTERT** Der Rücken des Teddys entzückt dank einer DAS-Karte.

haltet Streichhölzer bereit, die im selben Raum zu finden sind. Wir sehen uns im vierten Kapitel!

Multiple-Choice-Quiz: III. Kapitel
„Henry"/„Ashley"/„D.s Vater"/„einen einzelnen Schuh"

IV. Kapitel – Wiedersehen mit Papa

Wonach stöbere ich im Speisesaal?
Ashley blättert angeregt in der Zeitung und erfährt einiges über die Geschehnisse um ihre Mutter. Ein angekokeltes Blatt Papier im Kamin entpuppt sich als Dokument der Another-Forschung. Ashley erinnert sich an die grausame Nacht vor ihrem 14. Geburtstag, bevor ihr euren Weg nach rechts in den Gesellschaftsraum fortsetzt.

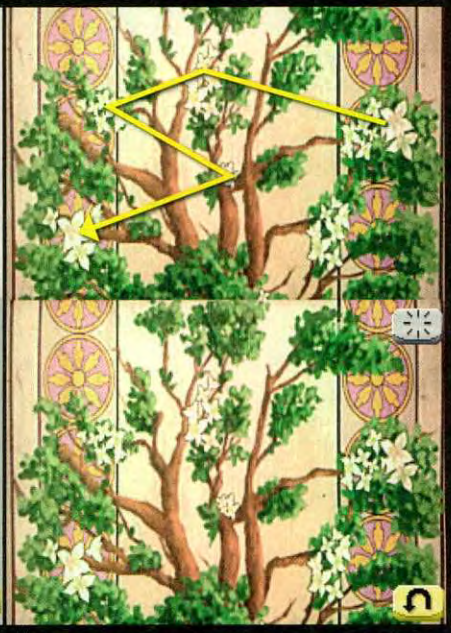
ICH HÖR NIX! Woher kommt der Lärm?
Aus dem Radio auf der Theke. Stellt das Rauschen ab, indem ihr mit dem Stylus den linken Regler nach links dreht und den rechten Regler nach unten bewegt. Im Zweifel hilft unser Shot weiter. Die nächste Szene wird euch sicher zum Gruseln bringen.

Was gibt es in der Küche zu holen?
In der Schublade des großen Küchenschranks findet ihr eine weitere DAS-Karte, ansonsten

FOTOSCHULE So geht's: Fotokombination mit dem DAS. Speichert beide Bilder und bewegt anschließend eines auf den oberen Bildschirm. Indem ihr das zweite darüberlegt, wird ein Zahlencode sichtbar, mit dem ihr ins fünfte Kapitel vordringt.

CODE Tippt noch ein „0" und das Tor öffnet sich. Im nächsten Raum trifft Ashley auf ihren Vater.

PUSTEN Die Scheibe kondensiert, die Zahlen 58198 31220 werden sichtbar.



RÄTSEL Kommt ein Vöglein geflogen, setzt sich nieder ... bloß wo?

gibt es hier erst einmal nichts Wichtiges. Folgt daher dem zerknitterten Teppich zum Ende des Flurs.

Die Tür ist mit einem Strick festgezurrt. Wo geht's lang?
Ihr müsst einen Weg finden, die Tür zu passieren. Im Ofen hat jemand ein rostiges Messer liegen gelassen. Ob es scharf genug ist, den Strick zu lösen?

Jessica liegt scheinbar bewusstlos auf dem Boden. Was ist im Lagerraum zu tun?
Überzeugt euch zunächst, dass es eurer Tante gut geht. Wendet euch als Nächstes dem schmutzigen Bilderrahmen zu. Der gehört wohl gründlich abgestaubt! Habt ihr genug Puste? Damit haben wir ein hübsches Motiv zum Vorschein gebracht, das es wieder einmal wert ist, fotografiert zu werden. Im Korridor findet ihr ein thematisch ähnliches Bild einer Bucht. Auslöser bereithalten!

Ich habe beide Fotos im DAS gespeichert. Was jetzt?
Erinnert ihr euch an das Rätsel mit den beiden Kolibris? Dieses hier läuft ähnlich ab: Betrachtet zunächst das eine Bild und lasst es nach oben wandern. Legt anschließend das zweite Foto darüber und dreht es so, dass vier Zahlen zum Vorschein kommen. Denkt an die Ziffern-darstellung einer LED-Uhr, damit sollte das Ablesen des Codes kein Problem darstellen.

Multiple-Choice-Quiz: IV. Kapitel
„das Nachwort" / „Richard" / „Sayoko nicht getötet" / „ein rostiges Messer" / „Bill"

V. Kapitel – Das zweite Another

Was ist im Zimmer von Lawrence zu tun?
Nachdem sich der Geist besonnen hat, lauft ihr zum Schreibtisch auf der rechten Seite. Die untere Schublade öffnet ihr mit dem Vogelschlüssel, den ihr im dritten Kapitel in Henrys Schlafzimmer finden konntet. Darin liegt ein Tagebuch, das die Beziehung von Lawrence zu seinen Enkeln Henry und Thomas schildert. Im Nachttisch entdeckt ihr das Testament von D.s Urgroßvater.

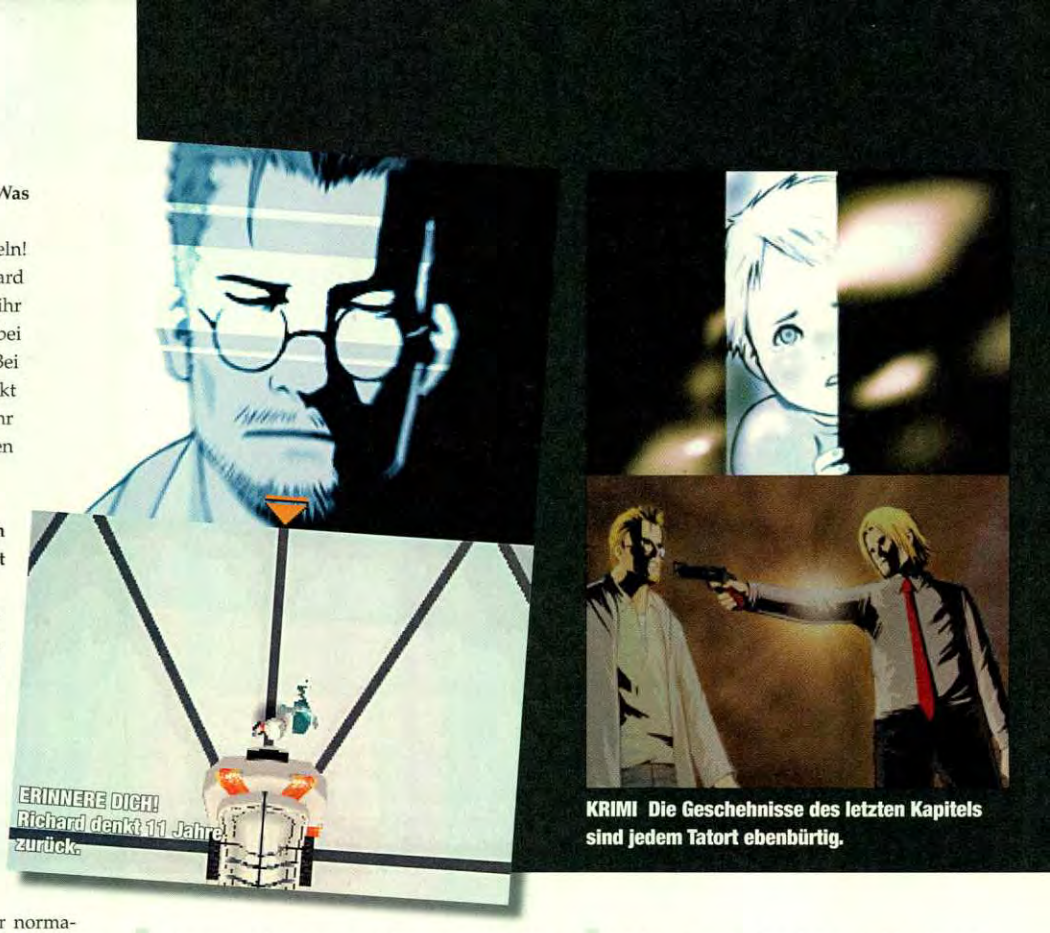
Dieses blecherne Gestell, was ist das?
Bei diesem runden Dingsda handelt es sich um ein so genanntes Zoetrop, das als Vorläufer des modernen Animationskinos gilt. In einer Trommel befindet sich eine Filmrolle, die bei schneller Drehung den Eindruck einer Bewegung erweckt. Um das Teil also in Gang zu setzen, bedarf es einer Bilderrolle. Diese findet ihr ein ganzes Stückchen entfernt in der Werkzeugtruhe des Ateliers – dort, wo ihr zuvor den Hammer gefunden habt. Nachdem ihr die Rolle in das Zoetrop eingesetzt habt, dreht ihr das Gestell an und verfolgt in der folgenden Sequenz die Flugbahn des Vogels. An der Wand neben dem Bett hängt ein Bild, das exakt das gleiche Bild zeigt. Mit dem Stift klickt ihr die Positionen des Vogels in der richtigen Reihenfolge durch. Voilà: Ein Geheimgang öffnet sich.

ZOETROP Mit diesem Ding hat Ururoma ferngesehen.

Jemand liegt auf dem Boden. Was soll ich tun?
Ihn mit dem Stylus wachrütteln! Nachdem sich der Mann als Richard Robins vorgestellt hat, inspiziert ihr die Schreibmaschine und weckt bei Daniel eine weitere Erinnerung. Bei eurer Rückkehr in den Flur bemerkt ihr, dass die Tür geöffnet wurde. Ihr gelangt ins Labor, wo Ashley ihren Vater vermutet.

Die Tür zum Labor ist mit einem Zahlencode gesichert. Wie lautet das Passwort?
Nicht gleich so ideenlos! Das angelaufene Fenster zeigt Spuren von Zahlen. Hier liegt ein Hauch von Klarheit in der Luft – Pusten ist angesagt!

Was ist meine Aufgabe im Labor?
Durchsucht hier zunächst die Papierstapel nach weiteren Informationen zur Another-Forschung. Teddybären sind zwar normalerweise friedliche Naturen, das Modell im Regal birgt allerdings im Innenfutter die rote DAS-Karte 992, die für den weiteren Verlauf zwingend notwendig ist. Schlitzt den Plüschgesellen auf! Den nebenstehenden Bilderrahmen solltet ihr ebenfalls betrachten, um Ashley erneut einige Flashbacks zu bescheren.



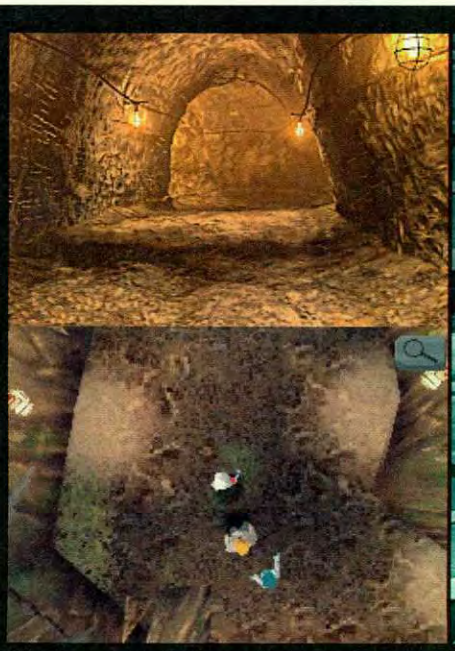
KRIMI Die Geschehnisse des letzten Kapitels sind jedem Tatort ebenbürtig.

Woher bekomme ich die weiße DAS-Karte?
Den Fotoständer auf dem Computertisch habt ihr bereits angeschaut? Dann ist euch sicher aufgefallen, dass dieser Rahmen eine kleine Aussparung an der Unterseite aufweist. Heraus purzelt die unverzichtbare DAS-Karte 991. Im Übrigen lohnt es sich, auf den Computermonitor zu starren. Hier erfahrt ihr weitere interessante Informationen zu den Forschungsintrigen. Folgt dem metallenen Bodenbelag zum Tor, das mit einem Code gesichert ist.

Welche Tasten muss ich am Bedienfeld drücken?
Nicht so hastig! Legt zunächst die Karten 991 und 992 in den DAS-Schlitz ein und notiert die Codes. Mit „ASH853LEY“ und „SAY919OKO“ gelangt ihr zu Richard. Sprecht mit Ashleys Vater und verlasst den Raum, um einen Dialog zwischen D. und Ashley einzuleiten.

Welche Antworten muss ich wählen?
Das ist eigentlich ganz egal, denn bei einem falschen Klick fragt D. ohnehin noch einmal nach. Wenn ihr euch allerdings keine Blöße geben wollt, antwortet mit „Ich will die Wahrheit erfahren.“ und „Papa hat sie nicht getötet.“.

Was stelle ich mit den beiden DAS-Karten im Inventar an?
Wie ihr sicher schon wisst, ist auf der weißen DAS-Karte die bewusste Erinnerung eures Vaters gespeichert. Wählt diese Karte aus und legt sie in die Another-Maschine ein. Ihr erfahrt auf diese Weise, was Richard glaubt, was vor elf Jahren geschah: Bei dieser Fassung handelt es sich allerdings um die manipulierte Erinnerung. Um einen Einblick in die unbewusste, also wahre Erinnerung zu sehen, wählt die rote Karte aus dem Menü und aktiviert den Another-Modus eures DAS: Richard hat Sayoko natürlich nicht getötet, stattdessen war Bill es, der die Forscherin umbrachte.



HÖHLE Erwartet die Gruppe Licht am Ende des Tunnels?

DESKTOP Untersucht alle vier Ordner, um an wichtige Informationen zu gelangen.

HOCHFAHREN Gleich werden Schlüsselfragen des Spiels beantwortet.

ANOTHER Mithilfe des Another-Systems erfährt Ashley, wer der wahre Mörder ihrer Mutter ist.

SPANNUNG Das sechste Kapitel ist zwar äußerst textlastig, aber enorm spannend.

ABGRUND Bill und Richard geraten in eine Auseinandersetzung, die schlimm endet.

Multiple-Choice-Quiz: V. Kapitel

„ein Porträt dreier Männer"/„Richard"/„Franny"/„Bills Stimme"

VI. Kapitel – Die Höhle der Entscheidung

Was ist hier zu tun?

In diesem Abschnitt erfahrt ihr noch einiges über die mysteriöse Villa und ihre Bewohner. Grundsätzlich ist das sechste Kapitel als interaktives Buch konzipiert: Ihr folgt dem Verlauf der Höhle und gelangt am Ende des Tunnels zu einem Showdown mit Bill. Nach einer langen Diskussion stellt Bill euch die entscheidende Frage: Was geschah in der Nacht, in der Ashleys Mutter ermordet wurde?

Und was geschah wirklich?

Hier sind die richtigen Antworten: „Jemand kam herein."/„Sie versteckte mich im Schrank"/„Ich hörte Mamas Stimme."/„Du bekommst das Another nicht!"/„Ich hörte einen Schuss."/„Bills Gesicht"

Finale – Das Wunder des Monds

Wohin muss ich im letzten Abschnitt?

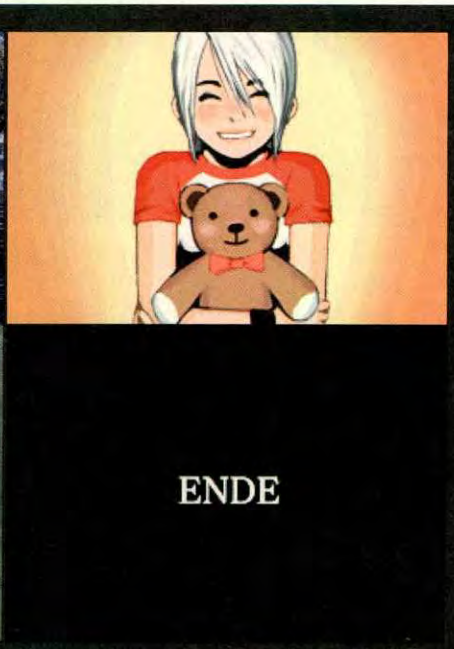
Lauft zur Bucht, wo der Kapitän euch erwartet. Nach der Konversation mit dem Bootsmann sind auch Jessica und Richard endlich nachgekommen. Nun ist es an der Zeit, von D. Abschied zu nehmen. Nach einem kurzen Gespräch verschwindet der Geist von selbst und ihr begebt euch zum Strand, um gemeinsam mit Papa, Jessica und dem Kapitän endlich in See zu stechen. Nach sechs spannenden Kapiteln und einem rührseligen Finale habt ihr *Another Code: Doppelte Erinnerung* erfolgreich durchgespielt. Der Mond senkt sich dem Horizont entgegen und damit endet eines der schönsten Grafikabenteuer der letzten Zeit.

Another Try?

Vergesst nach dem Abspann auf keinen Fall, die Kerzen auf dem Kuchen auszublasen. Danach besteht die Möglichkeit, euren Fortschritt zu sichern und einen neuen Durchgang zu wagen. Ein Stern signalisiert im Speicherbildschirm, dass ihr *Another Code* einmal durchgespielt habt.

MONDSCHEIN In dieser nächtlichen Idylle ist die letzte Szene angesiedelt.

HAPPY END Gleich löst der Kapitän den Anker. Damit habt ihr Another Code durchgespielt.



PUSTEFIX Vergesst nach dem Schlussbild nicht, alle Kerzen auf dem Kuchen auszublasen!

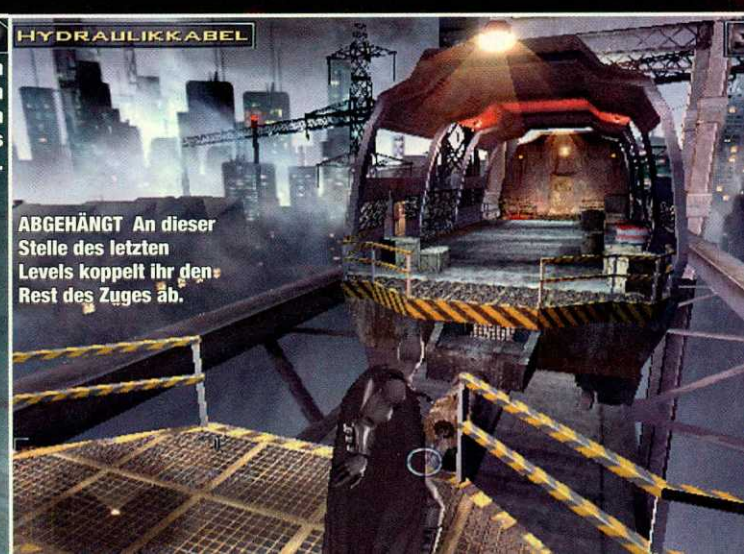
ABLUFT Damit ihr sicher durch diesen Raum kommt, müsst ihr die Vase durch das Fenster stoßen.

VORSICHT! Dies ist die schwierigste Stelle des Spiels – ein falscher Schritt und ihr müsst neu starten.

Batman Begins

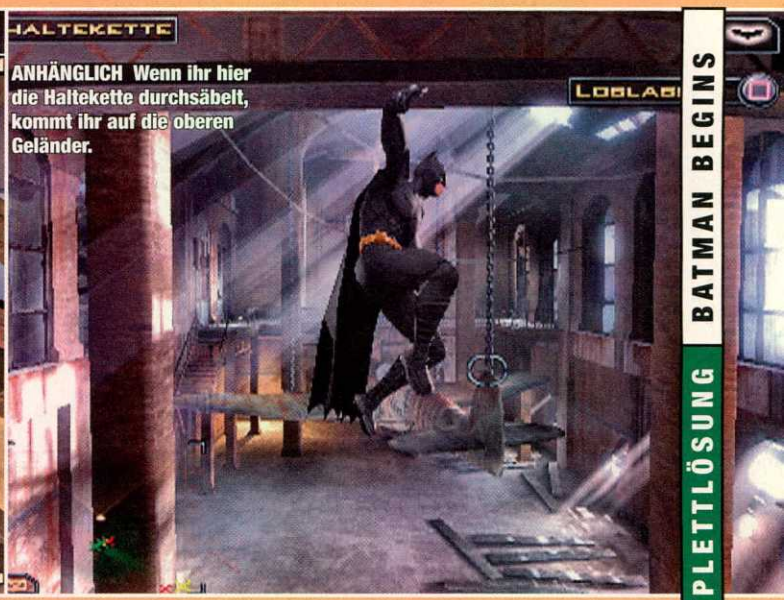
Wir zeigen euch, wie ihr **zum dunklen Ritter werdet!**

VERGIFTET Die beiden bewaffneten Schurken schaltet ihr am besten durch das Zerstören des Drogenbehälters aus.



ABGEHÄNGT An dieser Stelle des letzten Levels koppelt ihr den Rest des Zuges ab.

EINFACH Bei den Rennabschnitten solltet ihr nur beachten, dass eure Panzerung nicht zu sehr leidet.



ANHÄNGLICH Wenn ihr hier die Haltekette durchsäbelt, kommt ihr auf die oberen Geländer.

Unsere Kurztipps sollen euch eine kleine Hilfestellung geben, wenn ihr Batmans aktuelles Kinoabenteuer auf eurem GameCube nachspielen wollt. Damit ihr nicht allzu oft unnötig ins Gras beißt, führen wir euch durch die kniffligsten Stellen im Spiel und geben euch für den Rest des Weges grundlegende Empfehlungen mit, mit denen *Batman Begins* für euch ein Kinderspiel werden sollte.

Allgemeine Tipps

1. Mit Faust und Hirn

In *Batman Begins* müsst ihr mit den Fäusten agieren, da Batman keine Schusswaffen verwendet. Bei ein oder zwei Gegnern ist das kein wirkliches Problem, bei mehreren kämpft ihr jedoch von Zeit zu Zeit auch mit der doch etwas eigenwilligen Steuerung. So kann es durchaus vorkommen, dass ihr gerade einen Feind vermöbelt und sich eure Spielfigur auf einmal einem anderen Bösewicht widmet. Um solche Situationen zu vermeiden, solltet ihr euch immer auf den entsprechenden Gegner zubewegen. Sollte sich Batman dennoch einmal auf einen anderen Schurken konzentrieren, dreht ihr euch schnell und greift wieder den ersten an.

2. Benutzt Gadgets

Im Laufe des Spiels stoßt ihr immer wieder auf Militärkisten, die Blendgranaten, Rauchgranaten und ähnlich nützliche Dinge enthalten. Macht bei euren Kämpfen regen Gebrauch davon, ihr findet genügend Nachschub und erleichtert euch dadurch die Kämpfe ungemein.

3. Wer suchet, der findet

Solltet ihr in Bereiche kommen, in denen eure Gegner vor allem hinsichtlich der Bewaffnung überlegen sind, gibt es immer die Möglichkeit, eine Konfrontation zu umgehen – zumindest bis die Gegner entwaffnet sind. Sucht nach einem Ausweg, irgendwo gibt es immer eine Dachrinne, einen Haken, eine Luke oder ein Seil, das euch aus dieser Situation führt. Dabei hilft es ungemein, auf dem Steuerkreuz einfach ein paar Mal links oder rechts zu drücken. So umgeht ihr entweder diese Auseinandersetzung oder ihr findet eine Möglichkeit, einen derart bleibenden Eindruck zu hinterlassen, dass die Jungs freiwillig ihre Waffe fallen lassen.

4. Anschleichen spart Nerven

Gegner lassen sich am einfachsten eliminieren, indem ihr sie mit einer Stealth-Attacke außer Gefecht setzt. Nutzt daher jede Gelegenheit zu diesen Angriffen. Attacken von hinten und von der Decke sind einfach und steigern teilweise Batmans Ansehen.

5. Scannerblick

Beobachtet immer den Scanner! Diese Informationen können euch den einen oder anderen Neustart des Spielabschnitts ersparen. Achtet darauf, nie in Räume zu gehen, in denen euch mehr als ein bewaffneter Bösewicht erwartet.

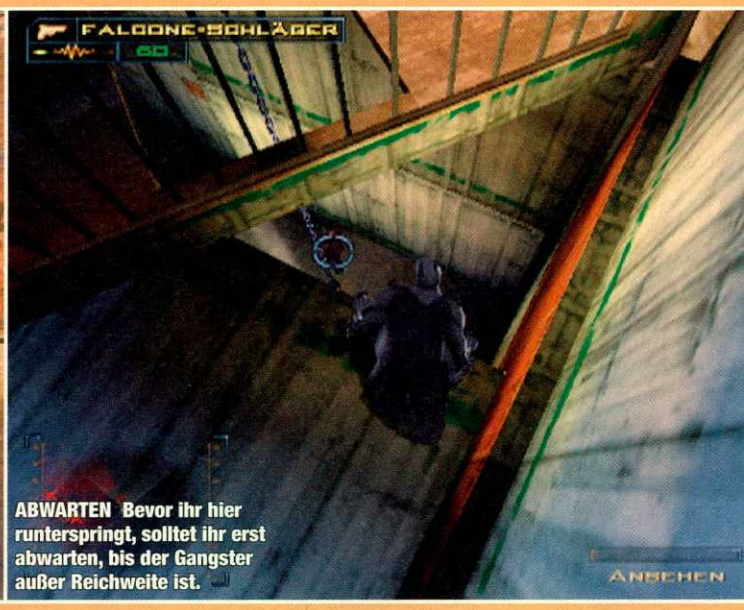
Die Gotham Docks

Nachdem die ersten drei Abschnitte relativ einfach und linear sind und als Tutorial konzipiert wurden, trefft ihr hier auf die ersten etwas kniffligeren Stellen. Am Ende des Abschnitts erwartet euch Falcone, umgeben von seinen Handlangern. Der einzige Weg, heil an ihn heranzukommen, besteht darin, zum Kran hochzuklettern. Dort steigt ihr die Leitern hinauf und erledigt mit einem Stealth-Angriff den Typen am Schaltpult. Wenn ihr euch jetzt in das System hackt, erhaltet ihr Zugriff auf die Kransteuerung. Platziert nun den Magneten über Falcones Wagen und schaltet ihn ein. Danach geht ihr im Kran weiter nach oben.

HÄNGEPARTIE Bei dieser Überzahl an bewaffneten Gegnern sucht ihr euch besser einen anderen Weg.

STEALTH-ANGRIFF Die beste und einfachste Art, sich eurer Gegner zu entledigen.

VON HINTEN Bewaffnete Gegner schaltet ihr am besten durch einen Angriff von hinten aus.



ABWARTEN Bevor ihr hier runterspringt, solltet ihr erst abwarten, bis der Gangster außer Reichweite ist.

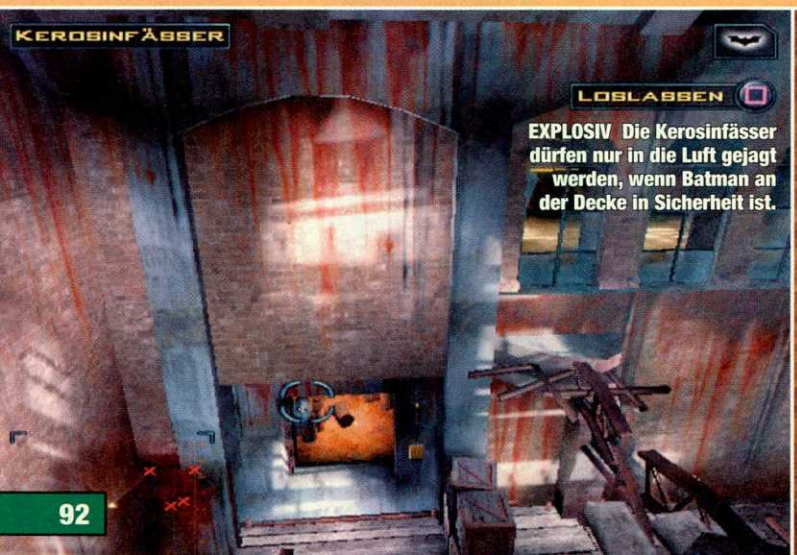
Auf dem Dach benutzt ihr den Bathaken und klettert dann am Arm des Krans nach vorne. Nach einer kleinen Cutscene beginnt der nächste Level.

Der Schwarzmarktclub

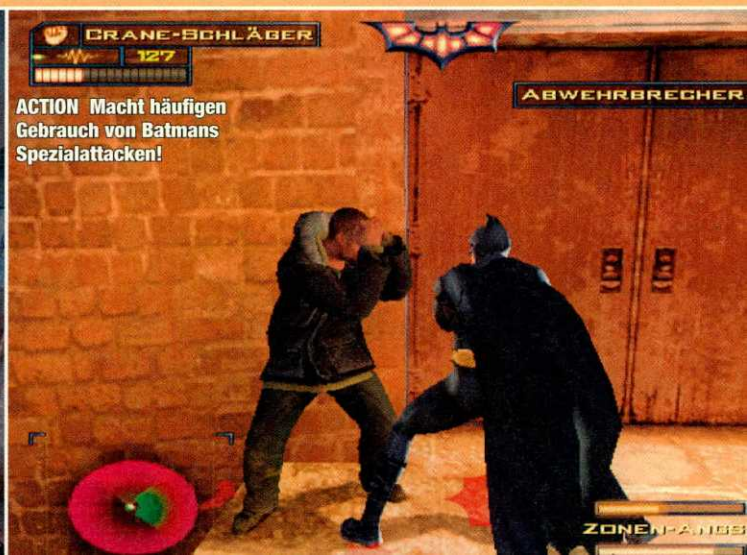
Der Schwarzmarktclub ist teilweise durch clevere Sicherheitssysteme geschützt, die aber für Batman kein großes Problem sind. Allerdings kommt ihr bald in einen Raum, der vermint ist. Die einzige Möglichkeit, sicher durchzukommen, ist, die Sicherheitskamera zu hacken und die dann farblich hervorgehobenen Flächen zu vermeiden. Dabei solltet ihr folgendermaßen vorgehen: Betretet die Fläche und geht bis zum linken Rand der Tür vor, die gleich links angebracht ist. Danach macht eine 90°-Drehung nach rechts und geht genau zwei Bodenfliesen weiter. Jetzt macht ihr eine 90°-Drehung nach links, überbrückt vier Bodenfliesen und lauft wieder rechts. Zwei Bodenfliesen vor der Säule bleibt ihr stehen und dreht euch wieder um 90° nach links. Zwei Bodenfliesen vor dem Geländer macht ihr erneut Halt. Den letzten Teil könnt ihr mit einem Doppelsprung hinter das Geländer überbrücken. Alternativ könnt ihr rechts bis zur Wand laufen und dann einfach den Parcours beenden. Ihr findet dort einen Stapel aus drei Fässern, den ihr mit dem Batarang umschmeißt. Dadurch wird das Sicherheitssystem ausgelöst und einer von den Bösewichtern kommt, um nachzusehen. Er ist zwar bewaffnet, sollte aber kein Problem darstellen, wenn ihr schnell genug seid. Die folgenden Sicherheitssysteme sind weniger trickreich. Die nächste Kamera verrät euch, dass ihr euch an dem Gestänge weiterhangeln solltet, das an der Wand hängt. Wenn ihr euch herunterlasst, solltet ihr die erste Tür rechts ignorieren, denn sonst fliegt sie euch um die Ohren und ihr müsst am nächsten Checkpoint weitermachen. Zugang zu diesem Raum erhaltet ihr über das Lüftungssystem, zu dem ihr euch am Ende des Ganges an der Decke Zutritt verschafft. Mit einem gezielten Batarang-Wurf auf die gestapelten Fässer löst ihr wieder Alarm aus und bringt euch an der Stange über der Tür in Position. Ein Stealth-Angriff und euer Gegner ist erledigt. Durch die gegenüberliegende Tür gelangt ihr zu dem großen Besprechungsraum, in denen zwei unbewaffnete Gegner auf euch warten. Dort findet ihr in der hinteren linken Ecke einen Schalter, der die Leinwand nach oben zieht. Diesen legt ihr um und hängt euch sofort an die Leinwand. So kommt ihr in den anderen Raum, in dem ihr Walter Pfister, euer momentanes Ziel, auffindet und verhört.

Der Weg zu Flass' Büro

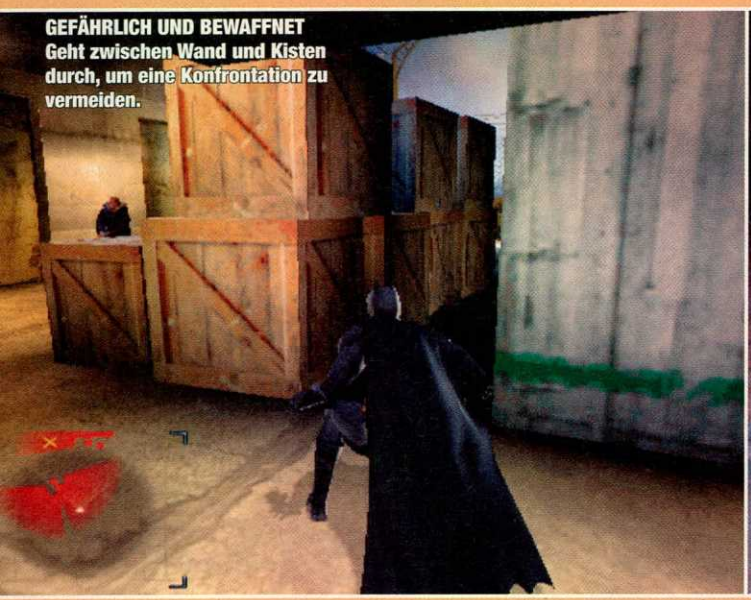
Nachdem ihr den ersten Teil der Baustelle überbrückt habt, erreicht ihr eine Stelle, an der ihr eine Rolladensteuerung bedienen müsst. Wenn ihr das getan habt, erhaltet ihr Zugang zu dem Gebäude. Wenn ihr hineingeht, lauft auf dem Gerüst bis ganz nach rechts und schwebt in den Raum. Dort hackt ihr die Konsole und die Ventilatoren werden abgestellt. Nun geht ihr rasch hinaus. Begebt euch anschließend durch den abgestellten Ventilator nach unten. Wichtig: Beachtet auf jeden Fall, dass ihr nach unten gleitet, sonst ist der Fall zu tief und euch wird beim Aufprall wertvolle Energie abgezogen. Durch den Gang kommt ihr anschließend in den Raum, in dem Zsaz verhört wird. Indem ihr euch am Gerüst vorarbeitet, gelangt ihr auf das Dach, auf dem ihr wieder ein Seil findet. Hieran hangelt ihr euch über das Glasdach. Benutzt euren Batarang, um einen Balken durch das Glasdach stürzen zu lassen. Die nun entwaffneten Gegner sollten jetzt kein Problem mehr sein. Um die notwendigen Informationen aus Flass herauszubekommen, positioniert ihr euch rechts neben den Käfig und wählt die Handschellen an. Mit einem gezielten Wurf bringt ihr Flass dazu, freiwillig den Käfig zu verlassen.



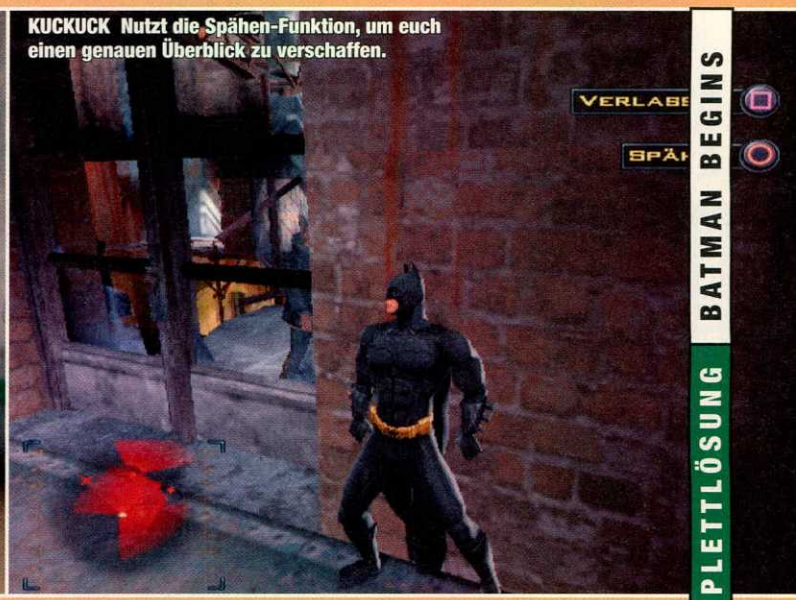
EXPLOSIV Die Kerosinfässer dürfen nur in die Luft gejagt werden, wenn Batman an der Decke in Sicherheit ist.



ACTION Macht häufigen Gebrauch von Batmans Spezialattacken!



GEFÄHRLICH UND BEWAFFNET Geht zwischen Wand und Kisten durch, um eine Konfrontation zu vermeiden.



KUCKUCK Nutzt die Spähen-Funktion, um euch einen genauen Überblick zu verschaffen.

Auf das Dach zum Helikopter

Klettert in diesem Abschnitt zunächst am Gebäude herunter, ohne von den Wachen entdeckt zu werden. Den Typen schaltet ihr durch einen gezielten Stealth-Angriff aus. Danach begebt ihr euch in den Aufzug und fahrt mit diesem nach oben. Steigt anschließend leise aus dem Fahrstuhl aus und zieht euch gleich nach oben. Danach jagt ihr die Kerosinfässer in die Luft. Jetzt sollten die Schurken kein Problem mehr darstellen. Einer der Fieslinge lässt freundlicherweise prompt einen Schlüssel fallen, der die Tür zum nächsten Checkpoint öffnet. Den Gang durchlauft ihr anschließend bis zu seinem Ende, verwendet dabei das Medikit und löst gegenüber das Gitter. Dadurch seid ihr imstande, durch den Schacht zu kriechen. Ihr gelangt daraufhin in einen Raum, in dem Fässer stehen. Hier steigt ihr als nächstes aus dem Fenster und zieht euch sofort rechts mit dem Bathaken an die andere Fassade. Jetzt könnt ihr das andere Fenster zerstören. Damit habt ihr freie Sicht auf die Kerosinfässer, die ihr ebenfalls sprengt. Anschließend könnt ihr euch bequem um die drei Schufte kümmern. Abermals lässt einer von ihnen einen Schlüssel liegen. Diesen verwendet ihr wieder an der nächsten Tür, womit ihr in einen neuen Abschnitt gelangt.

Die Suche nach Rachel

Auf der Suche nach Rachel kommt ihr an einen großen, laborähnlichen Raum, in dem sich Scarecrow und Rachel befinden. Reinstürmen wäre in diesem Fall ganz besonders unklug, denn die Gegner sind euch hier zahlenmäßig und in puncto Waffen überlegen. Daher geht ihr, nachdem ihr einen Blick durch euer optisches Kabel gewagt habt, links neben der Türe hinter dem Gerüst in Stellung und wartet, bis die ersten beiden Schurken den Raum verlassen. Einer der beiden bleibt im Gang vor euch stehen – ihr könnt ihn bequem aus dem Hinterhalt ausschalten. Den anderen dürft ihr getrost ignorieren. Wenn ihr euch jetzt in Richtung des Raumes begebt, müsst ihr erneut große Vorsicht walten lassen. Die beiden bewaffneten Typen am Eingang beeindrucken euch mit einem gezielten Batarang-Wurf auf das Gefäß links neben ihnen auf dem Tisch. Ein Wurf und die beiden sind Videospielgeschichte. Danach geht ihr die Treppe hoch, plündert das Medikit und zieht euch anschließend rechts auf das kleine Geländer. Von hier aus springt ihr an die Kette der Lampe. Jetzt wählt ihr mit dem Steuerkreuz wieder eines dieser Gefäße aus und entledigt euch dann der Bösewichter. Danach geht es in die Kanalisation.

Schaltet Ra's Al Ghul aus

Jetzt geht es auch schon schnurstracks aufs Finale zu. Den Zug bewältigt ihr in bester Sam-Fisher-Manier. Wichtig ist auch hier, dass ihr übermächtigen Gegnerhorden aus dem Weg geht. Es gibt immer einen Weg, die Gegner hinter sich zu lassen oder entsprechend zu entwaffnen. Da ihr es meist mit drei oder mehr Gegnern zu tun habt, solltet ihr bei den Prügeleinlagen besonders konzentriert sein. Am Ende stoßt ihr dann auf den Oberbösewicht, den es natürlich ebenfalls auszuschalten gilt. Zuerst schickt er zwei Ninjas gegen euch in den Ring, die nach allem, was ihr bereits durchgemacht habt, kein Problem sein sollten. Dann widmet ihr euch Ra's Al Ghul. Wenn er ein paar Schläge hat einstecken müssen, wird er sich wehren, in den nächsten Waggon gehen und danach den Rest des Zuges abkoppeln. Ihr müsst euch schnell per Bathaken auf den anderen Zugteil schwingen und die Verfolgung aufnehmen. Geht nun durch den Waggon und über das Dach des nächsten Waggons zum Mikrowellen-Emitter. Dort trefft ihr erneut auf Ra's Al Ghul, der nur noch wenig Gegenwehr leisten sollte, vor allem, wenn ihr ihn in eine Ecke drängt. Danach verhört ihr ihn noch einmal und genießt den Abspann.

OPTISCHES KABEL Es empfiehlt sich durchaus, sich mit dem optischen Kabel einen Blick über die Lage zu verschaffen.

HARTER KAMPF Bei dieser Vielzahl gefährlicher Ninjas solltet ihr sehr konzentriert zu Werke gehen.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Nintendo Revolution	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Game Boy Micro	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation 3	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube

_____
_____
_____

GBA/GBA SP

_____
_____
_____

5. Wie gefällt dir die Geschichte zu *The Legend of Zelda: The Twilight Princess*?

Endlich wieder zwei Welten. Find ich klasse. ❑
Finde ich bislang okay, haut mich aber nicht um. ❑
Überhaupt nicht ❑

6. Bist du froh, dass *The Legend of Zelda: The Twilight Princess* wieder einen realistischen Grafiklook bietet?

Ja, endlich wieder realistische Grafik. ❑
Fand die Grafik bei *Wind Waker* gut, aber so ist's besser. ❑
Nein, die hätten den *Wind Waker*-Stil behalten sollen. ❑

7. Wirst du die Games Convention 2005 in Leipzig besuchen?

Ja ❑
Nein ❑

8. Wie hat dir unsere Sonderbeilage zur Games Convention gefallen?

Fand ich super! Bitte mehr davon. ❑
War okay, brauch ich aber nicht unbedingt. ❑
Da kann ich nichts mit anfangen. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?
(Aktuelle Ausgabe = 09/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage Harry Potter	____	❑	❑	❑
Vorschau *King Kong*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Spartan: TW*	____	❑	❑	❑
Vorschau *WWE: Day of ...*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Tak 3*	____	❑	❑	❑
Vorschau *FIFA 06*	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test *Fantastic 4 (GC)*	____	❑	❑	❑
Test *DDR with Mario*	____	❑	❑	❑
Test *Advance Wars DS*	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Leserbriefe	____	❑	❑	❑
Feedback Another Code	____	❑	❑	❑
Backstage Nintendo Teil 7	____	❑	❑	❑
Kurztipps *Another Code*	____	❑	❑	❑
Kurztipps *Batman Begins*	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 09 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat, Christoph Kraus, Nico Lindner
Redaktionsassistenz: Yves Nawroth
Chefreporter Computec Media AG: Christoph Holowaty
Auslandskorrespondenten: Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout: Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Textchef: Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Verantwortlich im Sinne des Presserechts: Oliver von Quadt

Anzeigenberatung:
Anzeigenleitung
Oliver von Quadt
Telefon: +49-911-2872-393
oliver.vonquadt@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
ina.willax@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel
Telefon: +49-911-2872-254
silke.pietschel@computec.de
Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49-911-2872-142
susanne.szameitat@computec.de
Sven Wedig
Telefon: +49-911-2872-251
sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister
Telefon: +49-911-2872-255
lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de
Datenübertragung:
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
CMS Media Services GmbH
Disposition, Anschrift siehe oben.

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 37,20 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,20)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 42,-
Druck:
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen
ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2005 29.924 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111

E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	**100**
Computec Media AG	**2, 35, 51, 55, 61, 75, 94, 99**
Freenet	**70,71**
Sega	**30, 31**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Mit der Lizenz zum Spielen

DIE KOLUMNE

Zum Gähnen

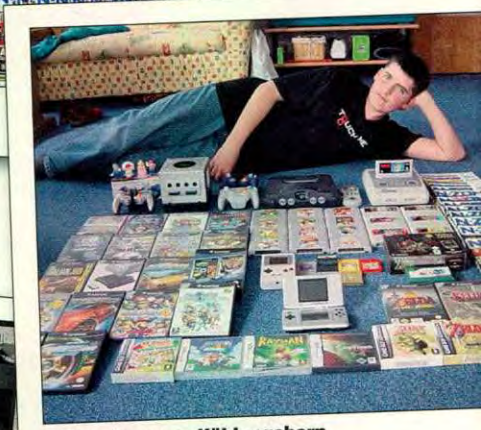
Viele von euch werden das Phänomen kennen: Da kommt der neueste Blockbuster in die Kinos, man findet den Film geil und freut sich tierisch, dass ein Videospiel zum Film veröffentlicht wird. Doch wie so häufig entpuppt sich der erhoffte Spielehit dann als gerade mal durchschnittlicher, lieblos dahingeklatscher Lizenztitel. Da werden die Charaktere, die Schauplätze und die Geschichte aus dem Film genommen, in eine bereits bestehende oder schnell entwickelte Grafik-Engine verwurschtelt und dann das Ganze flott zum Filmstart auf den Markt gebracht – völlig egal, ob das Spiel eigentlich fertig ist oder nicht. Der Filmhype wird das Spiel schon verkaufen. Das aktuelle Beispiel: *Fantastic 4*. Was hätte man nicht alles aus dieser genialen Vorlage rausholen können? Aber schon nach kurzem Anspielen stellt sich heraus, dass die Grafik verwaschen, die Steuerung hakelig und das Gameplay durchschnittlich ist. Das wird dem effektgespickten und aufwendig inszenierten Kinofilm nicht gerecht – und genauso wenig stellt man die heißhungrigen Fans zufrieden. Mal ganz davon abgesehen, dass sich die Hersteller mit schwachen Filmumsetzungen selber keinen Gefallen tun. Da wird für teuer Geld, welches erst einmal wieder reinkommen muss, eine Lizenz gekauft. Der Druck auf die Publisher ist enorm, dass der Titel ein kommerzieller Erfolg wird. Je schlechter das Spiel, desto schwieriger wird das natürlich. Etwas besser als *Fantastic 4* schneiden die aktuellen Filmversoftungen zu *Batman Begins* und *Madagascar* ab – wirklich aufwendig und mit Liebe zum Detail entwickelte Spiele-Blockbuster sind aber auch diese Titel nicht. Wie es besser geht, zeigt einmal mehr Ubisoft, das bereits bei aufwendigen Lokalisationen und der individuellen Ausnutzung von GameCube, PlayStation 2 und Xbox Lob von uns einheimsen konnte. Mit *King Kong* haben die Franzosen unter der Führung von Director Michael Ancel (*Rayman*, *Beyond Good & Evil*) einen Anwärter auf den Titel „Beste Filmversoftung aller Zeiten" im Rennen. Diesen Eindruck hinterließ der Titel zumindest auf der E3 und bei einer Präsentation in Frankreich, bei der wir uns einen umfassenden Eindruck vom Spiel verschaffen konnten. Schreibt uns doch an **redaktion@n-zone.de**, was ihr von den aktuellen Filmumsetzungen haltet, was ihr euch wünscht und auf welche Titel ihr euch freut.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an: redaktion@n-zone.de

Phillip und Jeffrey aus Emden



Stefan Jopp aus Kühlungsborn

Rafael Czaja aus Rastatt

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Die N-ZONE 10/2000 war für viele Nintendo-Fans eine der interessantesten Ausgaben des Jahres, denn wir berichteten über die Spaceworld, auf der Nintendo erstmals GameCube, Game Boy Advance sowie die dazugehörigen Spiele enthüllte. Außerdem standen die Pokémon weiter hoch im Kurs. Wir enthüllten 100 Pokémon aus den Editionen Gold und Silber und versorgten Fans mit Aufklebern, einem Poster und Starkarten. Highlight im Vorschaubereich war der Wrestling-Knaller *WWF No Mercy*, den Testteil dominierten *Mario Party 2* (83 %), *Pokémon Pinball* (89 %) und *Paper Mario* (85 %).

VORSCHAU

N-ZONE 10/05 AB 07.09.2005 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Erik Faller

Erik Faller ist Assistant Manager bei Nintendo in der Abteilung „European Technical Support & Returns".

Was spielen Sie im Augenblick?
Nach einem hektischen Tag spiele ich *Resident Evil 4*. So zwischendrin daddel ich gerne eine Runde *Bomberman* auf dem Nintendo DS.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Resident Evil 4 ist mit seiner tollen Grafik und seiner fesselndern Atmosphäre das richtige Spiel, um den Alltag zu vergessen. *Bomberman* sorgt immer für Entspannung, wenn man nicht ganz so viel Zeit hat.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Der erste Bond-Shooter auf dem Nintendo 64, bei dem der Multiplayer-Modus immer wieder spannend ist. Auf dem GameCube liebe ich *Eternal Darkness*, welches in puncto Gruselfaktor unübertroffen ist. Und auf meinem GBA finden *Advance Wars 1* und *2* gerne den Weg in den Modulschacht.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Die kurze Ladezeit und die super Grafik zu einem tollen Preis. Bei den Spielen ist von Jung bis Alt für jeden etwas dabei.

Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Kickle Cubicle vom NES wünsche ich mir auf den Cube. Kennt das überhaupt noch jemand?
Auf den Nintendo DS sehne ich mir *Gargoyle's Quest* vom Game Boy herbei. Das hat mich damals gefesselt.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Meine Leidenschaft für Videospiele begann mit *PONG* von Atari, welches ich immer nach der Grundschule zockte.

Welche Spiele-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Ich mag Strategie-, Rätsel- und Action-Spiele sowie Titel, die das alles vereinen.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Mario Kart: Double Dash!! mit vielen Mitspielern.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Schaut euch demnächst doch mal *Nintendogs* an. Es wird sicher zu vielen lustigen Situationen kommen, wenn ihr eurem Nintendo DS im Bahnhof oder Restaurant „Platz!", „Sitz!", „Gib Pfötchen!" und „Fein gemacht!" zuruft.

Geist

Wird *Geist* zum ultimativen Ego-Shooter auf dem GameCube? Wir verraten in unserem ausführlichen Test der US-Fassung, ob der vielversprechende Titel den Vorschusslorbeeren gerecht wird.

Japan im *Pokémon*-Fieber. Doch kann das neue GameCube-Rollenspiel neue Maßstäbe in der erfolgreichsten Videospielserie des vergangenen Jahrzehnts setzen? Die Antwort gibt es im Test!

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **REPORTAGE: DIE HIGHLIGHTS DER GAMES CONVENTION**
- **TEST: JUMP SUPERSTARS**
- **TEST: WWE: DAY OF RECKONING 2**
- **TEST: TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN**
- **TEST: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW**
- **TEST: METEOS**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.